Año 1 Número 2 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Drácula, Indiana
Sherlock Holmes...
TODO LISTO PARA LA INVASIÓN DEL MEGA CD

MÁS DE 50 TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

¡EXCLUSIVA!
Las primeras imágenes de
STREET FIGHTER II

HOBBY PRESS

Juega con ventaja en...
- LEMMINGS
- ECCO THE DOLPHIN
- GALAHAD
- TERMINATOR
- BATMAN RETURNS

Protagonistas, los juegos
- TINY TOON
- JAMES BOND
- MOHAMED ALÍ BOXING
- TOM & JERRY

8 414090 203500 00002

Fatal Fury
ASÍ SE LUCHA EN MEGA DRIVE

¡SENSACIONAL CONCURSO!
Regalamos 500 Juegos



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

PONTE LA CORAZA

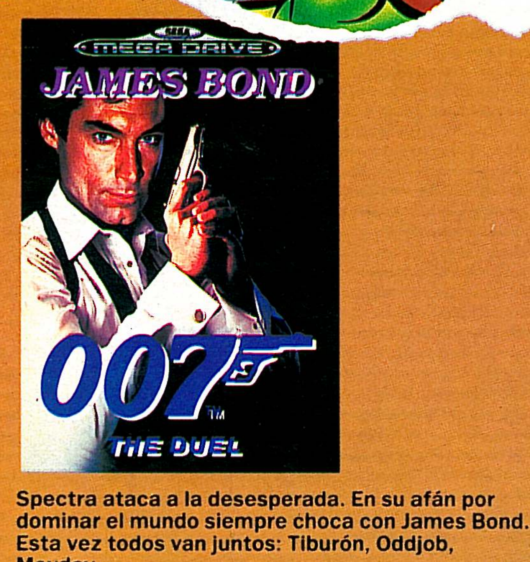






La ciudad de Nueva York ha caído en las garras de un verdadero triturador. ¡Ha llegado la hora de ponerse la coraza! Enfúndate el caparazón de la tortuga que prefieras y aprende a manejar sus armas ninja. Cada una tiene sus trucos, elige bien, podéis jugar dos.
Michelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo combaten a ritmo de rock & roll y digitalizan sus voces para triunfar en la lucha más sucia hundiendo al tirano en las alcantarillas.

Unitros



Spectra ataca a la desesperada. En su afán por dominar el mundo siempre choca con James Bond. Esta vez todos van juntos: Tiburón, Oddjob, Mayday...
¡Quieren borrarle del mapa!
Sigue la música de Bond y hazles bailar a tiros. Ha llegado la hora de la verdad, tu personaje se defiende en fase de filmación real. Gracias a la animación más total.

MEGA DRIVE
SUNSETRIDERS

El salvaje Oeste truena a tus pies! Billy y Carmano, dos auténticos cowboys, habrán de enfrentarse a una banda de forajidos capitaneada por Paco el Loco.¡La justicia está en tu revólver!
... Pero nunca fue tan cierto aquello de... "dos pistolas, doble justicia". Búscate un amigo y que empiecen a silbar las balas acompañadas por música country y redoble de estampidas. ¡No te faltará un detalle! Incluso digitalización de voces.



Tú eres un ser superior en el túnel del tiempo. Controla estrategias militares desde la edad de piedra hasta el siglo XXI. ¡Todo entra en combate! Misiles contra lanzas, ametralladoras en las cruzadas... ¡Tú eliges! Por si fuera poco la tecnología impera en el tiempo, las voces se digitalizan.

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Pilar Glez. Manjavacas
José Antonio Gallego
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
A. Sánchez, José A. González,
Bruno Sol, Ricardo Díaz
Javier Rodriguez
Dave Roberts (Internacional)

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal:
M-2108-1993

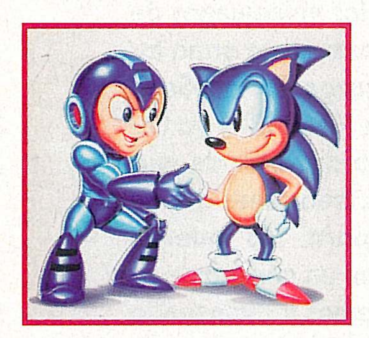
SUMARIO

EN LA ÓRBITA DEL FUTURO

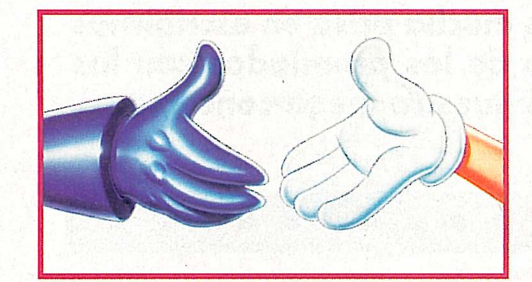
El Mega CD es la apuesta más importante de Sega cara al futuro. Y la primera tentativa de un grande de los videojuegos de utilizar el laser como arma total para el juego. En TodoSega tenemos un Mega CD y ya hemos podido disfrutar de muchas de las creaciones que se auguran para los nuevos tiempos. Con un mínimo de rigor os podemos ir avanzando que nada de lo que hayáis visto en juegos o cartuchos, se puede comparar con las imágenes y sonidos que salen de este aparatejo. No vamos a citar títulos en concreto, sería muy largo y además los tenéis todos en nuestro súper reportaje de este mes, pero sí a dejar claro que pese a su brillantez, son los primeros, y que nadie se puede imaginar lo que vendrá en unos cuantos meses.

Si hemos conseguido meteros la impaciencia en el cuerpo, recordad que al menos hasta el Otoño no saldrá el Mega CD a la calle. Aunque en Estados Unidos y Japón lleve tiempo danzando, y en las tierras británcias esté dando sus primeros aleteos, lo cierto es que en nuestro país se ha tenido un poco más de paciencia con este tema. Nos ha tocado a nosotros, los especialistas, acercaros al futuro para que cuando el futuro esté aquí, nadie se pregunte para qué sirve o qué se puede hacer con él. ¡Jugar!

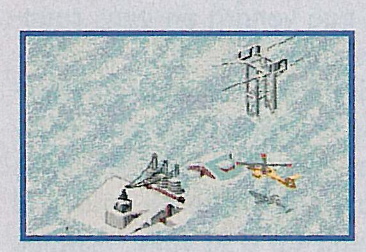
MEGA MAN, TAMBIÉN EN MEGA DRIVE



Está visto que ya **no quedan héroes en exclusiva.** Excepto Mario y Sonic, que campan cada uno por sus propios dominios, el resto de los personajes se está metiendo en todos los follones que encuentran. Ya habéis visto las primeras imágenes de **«Street Fighter II»** en Mega Drive y ahora, gracias a los chicos de **Capcom,** todos los "segadictos" podréis disfrutar con las aventuras de **Mega Man.** ¿Qué quién es Mega Man? Hombre, ¿a estas alturas no conocéis a este mega personaje?. Mega Man es un simpático hombre, mitad máquina mitad extraterrestre, que además de batir el récord de presencias en Nintendo, tiene un potencial de diversión absolutamente enloquecedor. Es ágil y se mete en todos los laberintos que encuentra con tal de acabar con **el malvado Dr. Willy.** Lo demás podréis descubrirlo muy pronto, en vuestras **Mega Drive,** de la mano de esta fantástica compañía

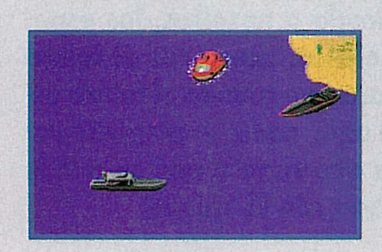


SADDAM NO ESCARMIENTA



Está claro que el tirano árabe no ha tenido suficiente con su derrota en el legendario **«Desert Strike».** No contento con amenazar la paz en Oriente Próximo, ha colocado a su hermano al frente de una red de narcotraficantes, que mantienen secuestrado al presidente de la Nación. Esto ocurre en **«Jungle Strike»,** cartuchode **Electronic Arts con 16 megas para Mega Drive**.







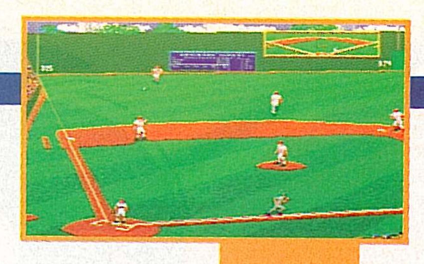
MÁS AYUDAS PARA MASTER SYSTEM

La familia de los **Action Replay,** -por supuesto, la de los jugones Sega-, está de enhorabuena. **La versión Master System** del aparato de **Datel** será lanzada a la venta durante este mes de abril al precio de **7.495 pts**. La penúltima invención de los chicos ingleses estará en la calle vía **Proein S.A.**, que, como ya sabéis, es la compañía que se encarga de la distribución en exclusiva de estos productos.

Por si alguien ha estado en otra galaxia durante los últimos meses, habría que decir que el **Action Replay** es un aparato que se coloca en la consola, se introduce en la ranura del cartucho y **sirve para obtener todo tipo de ventajas en cualquier juego: vidas infinitas, inmunidad, salto de fase en fase, etc.**

El aparatejo se acompaña de una **lista completísima de códigos** para utilizar en muchos juegos, pero la verdad es que es lo de menos, porque el invento de Datel permite además que **encontremos nuestros propios códigos** siempre que tengamos un poquito de habilidad y paciencia.

Los chicos de Proein S.A. nos han prometido para dentro de muy poco una versión, que seguro que no será la última, para **Game Gear**. De esta forma incluso la portátil y sus juegos, podrán contar con todas las ayudas del mundo. Una muy buena noticia.



HOLLYWOOD CARS: COCHES & CINE

Fanáticos de los coches, amantes del cine, curiosos y curiosas ¡preparaos!, porque durante este mes va a tener lugar **una fantástica exposición de los autos más famosos del mundo.**

Barcelona y después **Madrid** han sido los lugares elegidos para que los **treinta vehículos más populares del cine y la televisión** se reúnan y deleiten al público con exhibiciones de todo tipo. Allí estarán el **Batmóvil, KITT, el Aston Martin de James Bond, Herbie, el escarabajo loco** y otros tantos modelos más que todos conoceréis, en un acontecimiento que llevará el nombre de **«Hollywood Cars»**. Pero, ¿qué tiene que ver con el mundo de las consolas? Pues bastante, porque resulta que **Sega** va a montar allí un stand a lo grande para que el coche de Batman, -uno de sus personajes más famosos-, luzca con **las letras azules de SEGA.**

ACCOLADE SIGUE EN FORMA

Pues sí, amigos, tenemos la satisfacción de deciros que la firma norteamericana no se olvida de todos los **aficionados al deporte.** Próximamente podréis ver sus dos últimos cartuchos de este género: **«Al Michaels Announces Hardball III» y «Summer Challenge».**

Hardball III es un juego para uno o dos jugadores en el que podréis competir en partidos de exhibición o una temporada completa que incluye el partido de las estrellas. Por otra parte, si alguno de vosotros tiene un PC puede que ya haya experimentado las emociones de la versión original de **Summer Challenge**, con el que podréis revivir **los Juegos Olímpicos de Barcelona.** Todo esto, y"much more" muy pronto en vuestras Sega.







MEGA PC DE AMSTRAD: DOS FORMATOS DISTINTOS EN UNA SOLA MÁQUINA

Todos conocemos las posibilidades de diversión que nos ofrecen dos formatos como el **PC** y nuestra **Mega Drive.** Pues bien, la firma **Amstrad** va a lanzar al mercado un curioso aparato que **reúne los dos sistemas en una sola unidad.** El nuevo producto se llama **Mega PC** y saldrá a la venta en Gran Bretaña a un precio aproximado de **180.000 pesetas.**

Tan original transformación se realiza mediante un panel corredizo que convierte el aparato en un PC o en una Mega Drive a nuestro gusto. Además, lleva una **tarjeta gráfica Súper VGA** que hará los juegos de la consola aún más vistosos.

La unidad de PC va equipada con **un disco duro de 40 megabytes** que funciona a una velocidad de **25 MHz** y opera en un **microprocesador 80386.** Además, es compatible con un IBM y se vende con **el sistema operativo MS-DOS.**

Una interesante noticia sobre la que os mantendremos informados.





SEGA ESTARÁ PRESENTE EN LA VUELTA A ESPAÑA 93

Los chicos de Sega están que lo tiran. Ahora les ha dado por **la Vuelta Ciclista.** La multinacional japonesa tiene todo listo para colocar su nombre en **el maillot azul,** el de la regularidad, y fuentes muy bien informadas de Sega nos han asegurado además que **el logo de la compañía** estará presente también en una mega caravana que acompañará a la serpiente multicolor por todo el país mientras dure la competición. Bien por Sega.

Regalo



10 CONSOLAS GAME GEAR

100 RELOJES DE PARED SONIC II

NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al aptdo. de correos indicado en la misma, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO:

MAS DE 8.000 SUPER REGALOS TE ESPERAN

Los regalos se entregarán por orden de llegada: 10 CONSOLAS GAME GEAR, 100 RELOJES DE PARED SONIC II, 150 COLECCIONES DE PINS, 1.000 MOCHILAS BACK PACK, 2.000 CAMISETAS Y 5.000 COLECCIONES DE SUPER ADHESIVOS. Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de estos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio de 1.993.El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

MARK LINE

Street Fighter II en Mega Drive



EL SUEÑO HECHO REALIDAD



Ningún acontecimiento había sido nunca tan deseado por los usuarios de Sega. Pero, por fin, podemos respirar traquilos porque en cuestión de unas cuantas semanas nos crujirán los huesos con la palmada múltiple de Hond, los puñetazos del dragón, los mamporros, mandobles, batacazos, "cascanueces" y tantos y tantos golpes que han hecho ya las delicias de varios millones de consoleros.

Id frotándoos los ojos que ya tenéis aquí las pantallas del juego más esperado de Sega (Sonic nos lo sabrá perdonar). Cuando ya muchos de vosotros estábais pensando que aquello del «Street Fighter II» no era más que un bulo lanzado por algún Maquiavelo de las consolas, ha saltado la noticia de su próxima aparición en Mega Drive, muy posiblemente a lo largo del próximo verano. Ante vuestras pantallas desfilarán los Chun Li, Blanka (o, mejor dicho, Branka para la ocasión), Ken, Ryu, Zangief, Dhalsim, Guile y



Aquí tenéis una demostración de primera: Chun-Li lanza su Patada Múltiple contra Dhalsim.

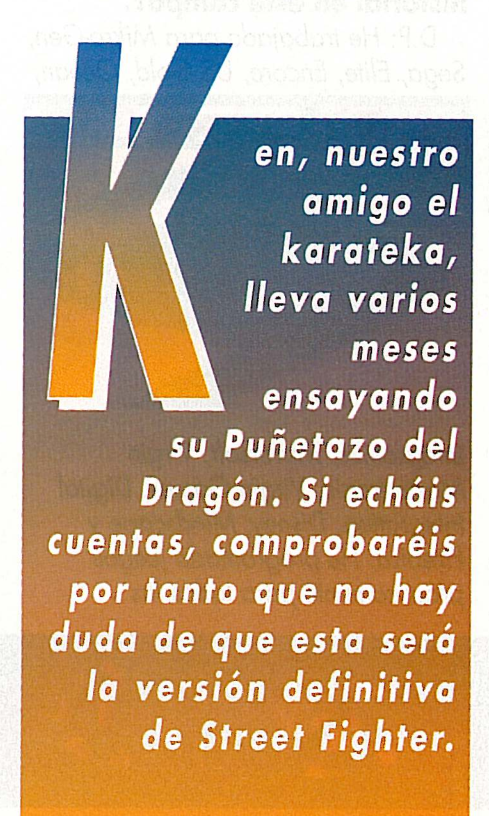
Honda, a cual más brutal y espectacular ¡y con algunos movimientos nuevos! Ya está aquí ¡por fin! Todos los sueños de los consoleros de Mega Drive se hacen realidad en el cartucho más esperado de todos los tiempos y en el juego más aclamado de la historia. Nos referimos, claro está, a Blanka, Guile y compañía, que ahora se verán acompañados en el menú de opciones por los cuatro "jefes": Balrog, Vega, Sagat y Bison. Se trata, ya lo habéis adivinado, de la mítica versión Champion Edition que, por si todo eso fuera poco, os ofrece la posibilidad, sin trucos de ninguna clase, de presenciar luchas entre dos personajes iguales.

Las novedades y mejoras no sólo están relacionadas con las opciones de juego, sino que los movimientos de los përsonajes ahora son mucho más variados. No hay más que echar un vistazo a las nuevas patadas demoledoras de Chun Li o al puñetazo del dragón que Ken ha estado perfeccionando durante todo el tiempo transcurrido desde su aparición en Super Nintendo. Si echáis cuentas, comprobaréis que no hay duda de que este es un cartucho imprescindible para cualquier consolero que se precie: 78 posibles combates y 12 expertos luchadores a vuestra disposición os garantizarán horas de juego y, tal vez, unos mesecitos de escayola...



Nosotros, por si acaso, ya iríamos preparando todos los ungüentos consoleros que os podéis imaginar. Además, imaginaos la emoción que os producirá darles en las narices a vuestros amiguetes que tanto presumían de tener este juego en Super Nintendo. Habrá que ver la cara que se les pone cuando vayan a vuestra casa... ¡seguro que os quitan el mando de las manos!





Ken, nuestro amigo el karateka, lleva varios meses ensayando su Puñetazo del Dragón. Si echáis cuentas, comprobaréis por tanto que no hay duda de que esta será la versión definitiva de Street Fighter.

Demos la palabra a los autores de la criatura. Joseph Morici, vicepresidente ejecutivo de Capcom, asegura que *"el éxito sin precedentes de «Street Fighter II» en los salones recreativos pronto se trasladará a la Mega Drive y, a buen seguro, la versión Champion Edition para consola será el videojuego más vendido de este año"*. Así pues, este juego cuenta con todo a su favor para convertirse en ese gran juego de lucha que ya está llamando a los chips de vuestra Mega Drive.

NUEVO MEGAMANDO

Y no paran las sorpresas. Coincidiendo con el lanzamiento del juego, Capcom ha anunciado que pondrá a la venta una versión para Mega Drive del Fighter Power Stick, un mega mando que os permitirá vivir con más intensidad las emociones de este juegazo. Para ello cuenta con seis botones de acción, un joystick de ocho direcciones y tres botones de fuego rápido para dar más velocidad a un juego ya por sí trepidante.



En un magnífico movimiento, el luchador de Sumo, Honda, se lanza en picado contra Ken, el karateka.

De esta forma tendréis más libertad de movimientos o podréis realizar acciones mucho más complejas que con el mando convencional, al estilo de las que habéis tenido ocasión de admirar en los salones recreativos.

Como véis, todo lo relacionado con Street Fighter II resulta alucinante. ¡Absolutamente alucinante!

Programador de «Cool Spot» y «Global Gladiators»

DAVID PERRY: "MI CONSOLA FAVORITA ES LA MEGA DRIVE"



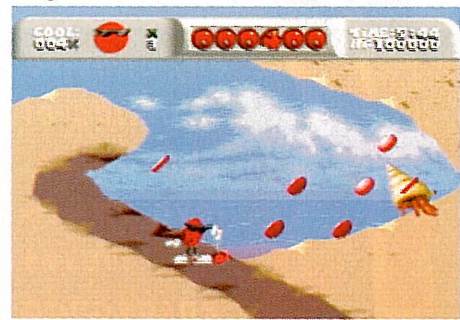
Aunque a muchos de vosotros no os suene el nombre de David Perry, lo cierto es que este señor se ha ganado a pulso un lugar en el corazón de los buenos aficionados al juego. Programas como «Extreme», la saga de «Dan Dare» o «Savage», todos ellos en Spectrum, tienen gran culpa de ello. Ahora se ha metido de lleno en el campo de las consolas. Ha tomado la Mega Drive por bandera y se ha puesto a hacer arcades como un loco. «Global Gladiators» y «Cool Spot» son sus primeras creaciones.

TODOSEGA: ¿Por qué te decidiste a programar videojuegos?

DAVID PERRY: *Siempre intuí que el destino me tenía reservadas grandes cosas en el mundo de la programación. Empecé a diseñar juegos a los catorce años para el Sinclair ZX81. Por aquel entonces mi ambición era ganar el dinero suficiente para poder conducir un buen coche, como los de los famosos del mundo de los ordenadores.*

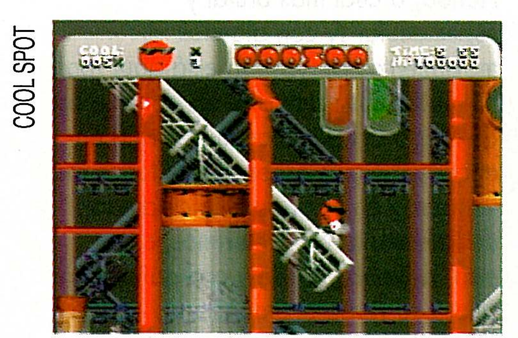
T.S: ¿Podrías resumirnos tu historial en este campo?.

D.P: *He trabajado para Mikro-Gen, Sega, Elite, Encore, US Gold, Ocean,*



COOL SPOT

Infogrames, Mirrorsoft, Virgin Mastertronic, Virgin Games, Digital Integration, Disney, Mindscape y Firebird. He programado juegos prácticamente para todas las



COOL SPOT

empresas del sector y eso me ha hecho tal vez demasiado famoso, puesto que mi teléfono no para de sonar en todo el día. Recibo llamadas de «cazatalentos», programadores e incluso jugadores atascados...

T.S: ¿Cuánto tiempo sueles tardar en programar un juego?

D.P: *En "codificar" «Global Gladiators» tardé seis meses. Esa tarea me llevó la mitad de tiempo en «Cool Spot», pero a eso hay que añadir el mes de pruebas y los dos de trámites de presentación. En general, se puede decir que tardo una media de seis meses en finalizar todo el proceso hasta que consigo la aprobación definitiva de Sega.*

T.S: ¿Nos puedes explicar cómo se crea un juego?

D.P.: *En las primeras etapas de la programación, me entrego en cuerpo y alma al proyecto. Me pongo a trabajar a las 8 de la mañana y no*









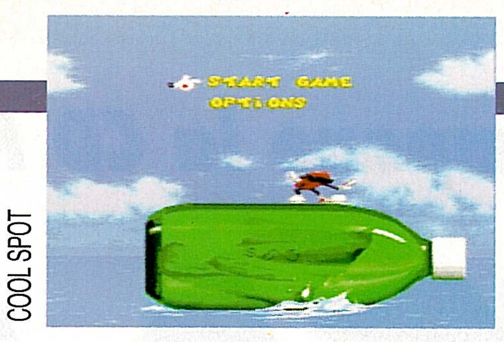


COOL SPOT



No sabemos si está demasiado claro, pero así quedan indicados todos los pasos que debéis seguir.

COOL SPOT



Como véis, el deporte favorito de la graciosa mascota de «Seven Up» es el windsurf.

COOL SPOT



No olvidéis seguir siempre las indicaciones para pasar a la siguiente fase. Está claro ¿no?

vuelvo a casa hasta cerca de la medianoche. Al principio, elaboro un montón de códigos para mantener animado al resto del equipo, ya que cuanto más pronto vean reflejado su trabajo más interés pondrán en el proyecto. Hay que mantener el ritmo creativo cueste lo que cueste.

T.S: ¿De dónde surgen las ideas que originan un juego?

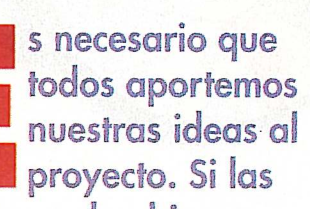
D.P.: *Es imprescindible que todos los miembros del equipo aporten sus propias ideas al proyecto. A veces lo que se hace es perfeccionar algunas para que el juego sea cada vez mejor. Si las cosas no salen bien, siempre estoy dispuesto a volver al principio y rehacer todo el juego.*

T.S: ¿Cuántos miembros tiene tu equipo de programación?

D.P.: *He procurado reunir a una serie de programadores de varios países. Lo que podríamos llamar el "núcleo" del equipo está integrado por ocho personas, aunque también tenemos colaboradores que aportan sus ideas en distintas fases del proyecto. Ese núcleo está compuesto por el programador (**David Perry**), la productora (**Cathie Bartz-Todd**), los directores de animación (**Mike Dietz y Shawn McLean**), el diseñador de decorados y presentaciones (**Christian Laursen**), los diseñadores del juego (**David Bishop y Bill Anderson**), y un músico (**Tommy Tallarico**).*

T.S: ¿Qué función tiene cada uno de ellos?

D.P.: *El director de animación se encarga de dibujar en un papel los sprites del protagonista y los principales enemigos del juego, para que luego otros artistas tengan la posibilidad de animarlos. Otra de las funciones del director es retocar todas las animaciones que lo necesiten. Su compañero dibuja y anima todos los demás sprites del juego, los objetos, los efectos y los restantes enemigos. Los dos diseñadores se ocupan de dar jugabilidad al programa, mientras que el tercero diseña y retoca los niveles cuantas veces sea necesario.*



"Es necesario que todos aportemos nuestras ideas al proyecto. Si las cosas no salen bien, siempre estoy dispuesto a volver al principio cuantas veces sea preciso y rehacer todo el juego."

El músico, lógicamente, se dedica a componer efectos sonoros y melodías para todas las fases del juego, mientras que la productora coordina todas esas tareas y procura que se realicen al ritmo más intenso posible.

T.S: ¿Cuáles son los factores más importantes de un juego?

D.P: *Los tres aspectos principales son los **gráficos, la música y la jugabilidad**, y para que un programa triunfe debe tener todos esos elementos al máximo nivel, sin que la calidad de uno de ellos vaya en perjuicio de otros.*

T.S: ¿Cuáles son tus juegos favoritos para Mega Drive?

D.P: *Tengo que reconocer que mi consola preferida es la Mega Drive. Mis juegos favoritos para este sistema son «Ecco» y «Super Monaco».*

T.S: ¿Cómo ves tu futuro en el campo de la programación?

D.P: *Siempre me imagino en un estudio, con una claqueta en la mano, y gritando sin parar: ¡¡Acción!!.*

No hay duda, este hombre tiene vocación de director. Y todo lo necesario para anticiparse al futuro. De momento ya se ha subido al carro de lo último. Pronto nos sorprenderá con muchas y grandes cosas.

Dave Roberts

GLOBAL GLADIATORS



GLOBAL GLADIATORS



GLOBAL GLADIATORS







Sega impone la CD Manía

MEGA CD: LA JUGADA REDONDA

Es la noticia más esperada del año para todos los fanáticos de Sega. Sí, amigos, por fin va a estar pronto con nosotros el Mega CD, una super máquina capaz de hacer las delicias de niños y mayores.
Este potente aparato reproduce con una asombrosa fidelidad unas imágenes de película y unos sonidos estremecedores.

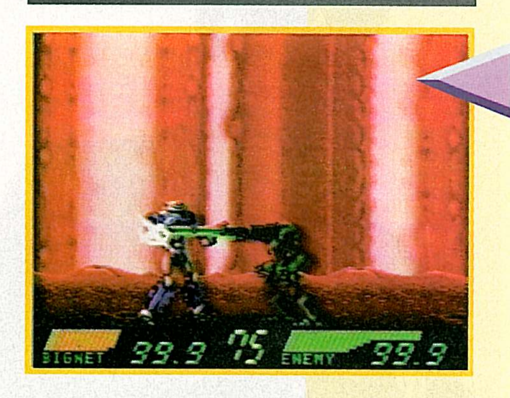
Es la era del CD Rom, a la que Sega se ha incorporado sin pensárselo dos veces y a la que se han sumado con entusiasmo la mayoría de los programadores de la firma japonesa que apuestan por el futuro. Y para demostraroslo, una simple cifra: en Estados Unidos ya se han vendido más de 40.000 unidades de la nueva máquina y en Europa y España se espera un éxito parecido.

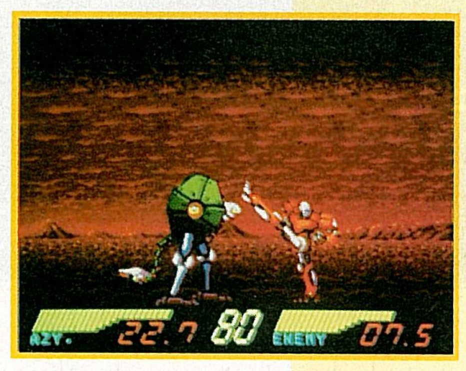
Para que podáis comprobar por vosotros mismos de qué estamos hablando, en estas páginas os mostramos todas las novedades que ya se agolpan a las puertas del Mega CD, desde el impresionante Drácula hasta un Sonic que posiblemente hará su entrada en escena a finales de este año. Para abrir boca, Sega ha decidido vender junto con el Mega CD tres discos que no desmerecen para nada a los demás programas que en este reportaje podréis ir conociendo. Esos tres aperitivos son «Cobra Command», «Sol Feast» y una recopilación de juegos clásicos de Sega que lleva por título «Sega Classics CD».

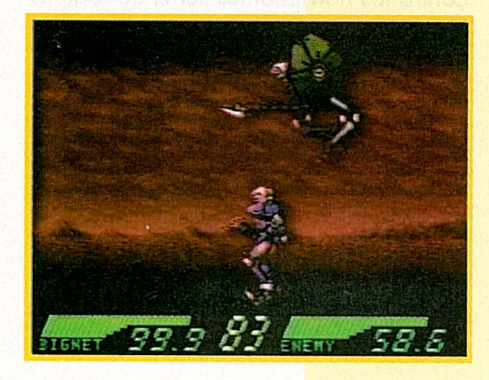
Por último y antes de pasar a analizar todos los próximos lanzamientos, os diremos que también los aficionados a la buena música van a tener un hueco reservado en el nuevo aparato, puesto que ya se están anunciando programas de edición de vídeos y seguro que en los próximos meses el Mega CD va a dar mucho, pero que mucho que hablar.

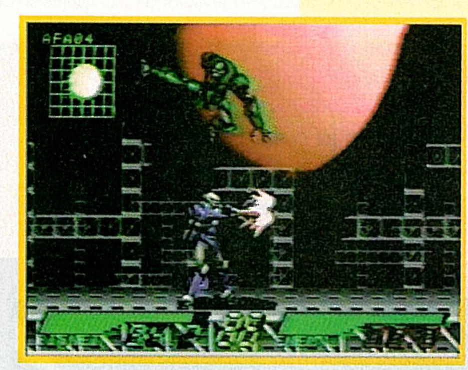


BIGNET (EE.UU.)









Vinieron del Espacio Exterior.

Año 2.160. Planeta Tierra. Los recursos vitales se agotan en el mundo y te han encomendado la misión de buscar nuevos medios de subsistencia en el espacio exterior. Equipado con un arma especial de forma humana llamada C.A.M., tendrás que explorar el universo en busca del agujero negro donde se oculta la base de los malvados Akirovians, empeñados en aniquilar la Tierra.

Ese es el objetivo de Black Hole Assault, una fantástica batalla espacial contra todo un arsenal de armas extraterrestres cada vez más mortíferas.

En esta versión para Mega CD no podía faltar la espectacularidad: el sonido en estéreo y las maravillosas secuencias de animación se combinan con una acción trepidante a lo largo de ocho niveles con sus correspondientes máquinas de guerra enemigas, cada una de ellas con sus propias características. En el modo de torneo, podréis jugar hasta ocho jugadores, pero tened cuidado con las condiciones meteorológicas del lugar en el que os encontréis, ya que pueden afectar al desarrollo del juego con un fulminante rayo o una helada arrasadora.

DYNAMIX (EE.UU.)

Un Chico Travieso y Divertido...¡y no se llama Simpson!.

La vida de un chaval no es tan fácil como parece, especialmente si tu hermana está todo el día persiguiéndote para hacerte la vida imposible.

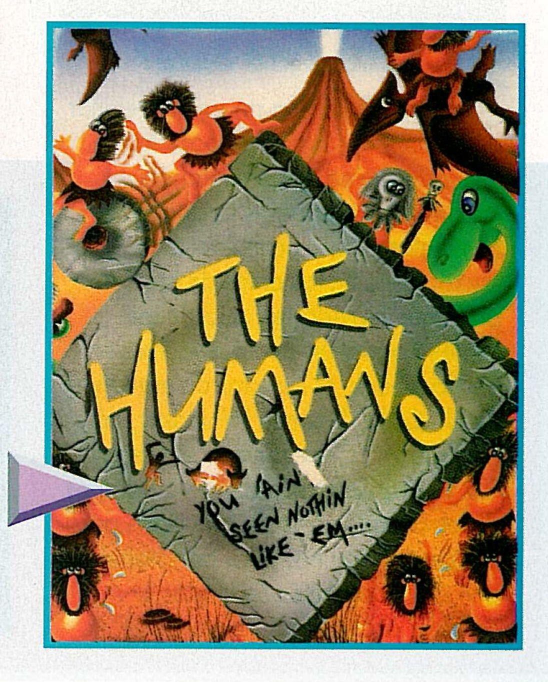
Tampoco te sirve de consuelo tener unos padres neurasténicos, ni el hecho de que tu abuelo se presente en casa de improviso, ¡y eso que murió hace tiempo! En «The Adventures of Willie Beamish», todo eso y mucho más es posible, como ir a clase sin haber estudiado la lección o andar haciendo travesuras por el barrio. Todo eso formaría parte de la vida de un chico cualquiera si no fuera porque están ocurriendo cosas extrañas y misteriosas que debes resolver.

Basada en el programa del mismo título para ordenador, la versión para Mega CD incorpora nuevas canciones que os llenarán de marcha y decibelios, así como diálogos entre personajes y voces de fondo que comentarán las incidencias del juego. Además, tendrás la posibilidad de echar una partidita a las máquinas recreativas dentro de otro juego, puesto que nuestro amiguete Willie gusta de pasarse de vez en cuando por un salón que hay cerca de su casa, para disgusto de sus padres...

GAMETEK (EE.UU.)

¡Que Inventen Ellos!

«Introducing the Humans» es el título de un juego original en el que tu misión consiste en ayudar a la humanidad a sobrevivir y progresar en un mundo pehistórico lleno de



peligros. Los trogloditas tendrán que actuar en equipo si no quieren sucumbir a los dinosaurios hambrientos de carne humana. Al mismo tiempo, podrás inventar nuevas herramientas o utensilios que te hagan la vida un poco más fácil o, por ejemplo, para arrearle un buen porrazo a esa fiera que te quiere hincar el colmillo. No está mal la idea, ¿verdad?

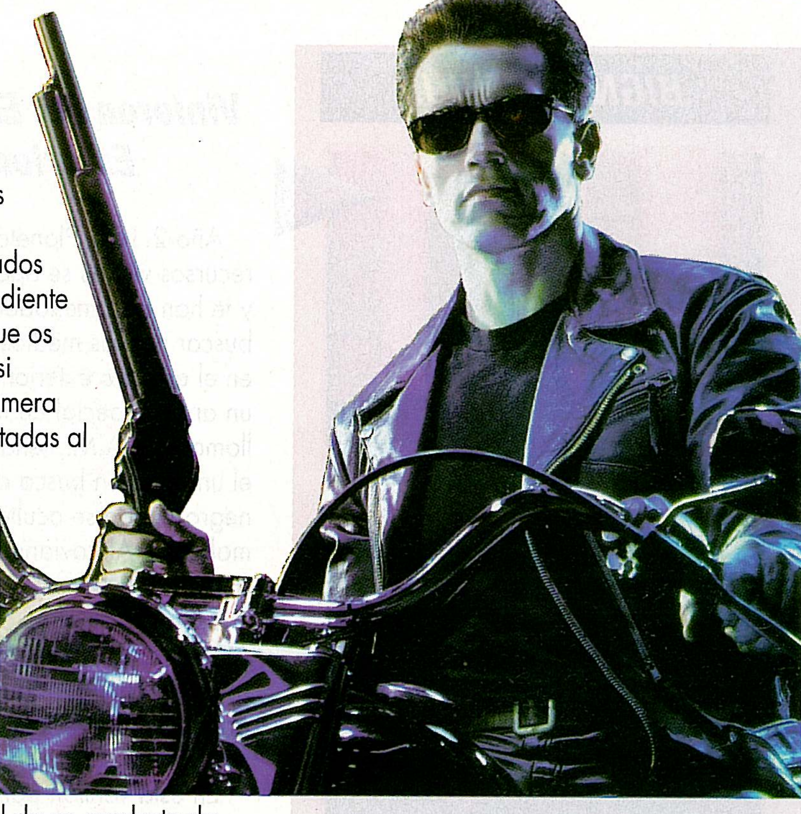
FLYING EDGE (EE.UU.)

Toda la Acción con el Genuino Sabor Americano.

Uno de los más brutales y al mismo tiempo inevitables invitados de honor al Mega CD es, por supuesto, el "entrañable" monstruo metálico que protagoniza Terminator 2: The Arcade Game. Nuevamente, tendréis que defender a la humanidad de las despiadadas criaturas que amenazan con exterminarla. Mientras las reducís a chatarra tendréis que procurar que vuestra arma no se recaliente. Viajaréis a los mandos de un kT1000, un robot con capacidad para fundirse y transformarse en otro monstruo. Para marcar la diferencia, en esta versión podréis disfrutar de todos los efectos sonoros y musicales de la película, incluidas las voces de los actores, y las espeluznantes imágenes que por sí solas os dejarían boquiabiertos. Si queréis añadir un poco más de realismo al juego, podréis usar vuestra mortífera Menacer para disparar más y mejor.

Para los fanáticos de la lucha americana llega el desfile de las estrellas en WWF Mega Wrestlemania. A la cita no faltará ninguno de los ídolos de este espectacular deporte, como Hulk Hogan, Macho Man y el Último Guerrero.

Cada uno de los luchadores tendrá su propio repertorio de movimientos y golpes. Todos los saltos y llaves se verán acompañados por su correspondiente efecto sonoro, que os hará vivir como si estuviérais en primera fila, todas las patadas al estómago, los cascanueces y demás golpes que no quisiérais recibir en vuestra vida.



Todos aquellos que, en cambio, prefiráis la sabiduría oriental de un combate de kárate, unida a la violencia de la lucha callejera, pronto vais a tener a vuestra disposición «Mortal Kombat», basado en la versión del mismo título para máquina recreativa. Armados únicamente de vuestros puños y pies os enfrentaréis a una legión de enemigos que no se detendrán ante nada, ni siquiera ante los hechizos mágicos, para acabar con vuestras ilusiones.

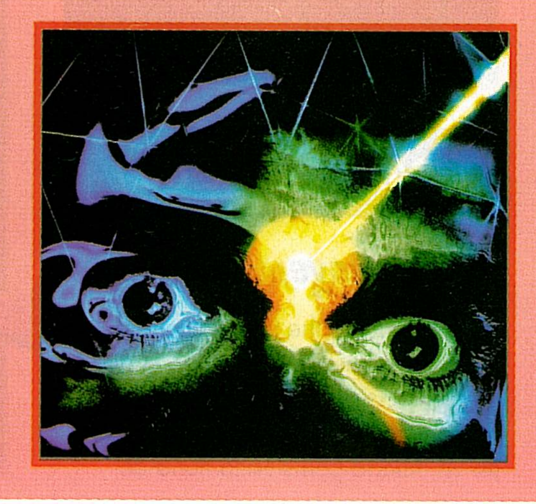
Algo mucho más elemental, la lucha por la supervivencia, os hace emprender una encarnizada batalla contra los horripilantes seres de «Aliens III».

Sin armas ni poderes especiales, tendréis que abriros paso por lo que en su día fue una cárcel espacial hasta exterminar la plaga. Cuando ya creéis estar a salvo, saldrá la mismísima reina de los alienígenas a pediros explicaciones en medio de unos fantásticos gráficos digitalizados y sonidos literalmente de película.

US GOLD (G.B.)

¿Qué Será Será?

La firma británica no quiere revelar, de momento, sus planes para la nueva máquina, pero según sus máximos responsables la apoya completamente y posiblemente lanzará dos títulos antes de las próximas Navidades, uno de los cuales podría ser una nueva versión de Flashback. El director de marketing de US Gold, Stephen Whittaker, ha declarado: "Creemos que el Mega CD tendrá un gran éxito y ya estamos desarrollando algunos proyectos para la nueva máquina, pero no estamos aún en condiciones de darlos a conocer al público." Según otras fuentes de la compañía, algunos de esos juegos serán conversiones, mientras que otros serán diseñados especialmente para el nuevo formato.





JVC (EE.UU.–G.B.)

De Todo un Poco y a Cual Mejor

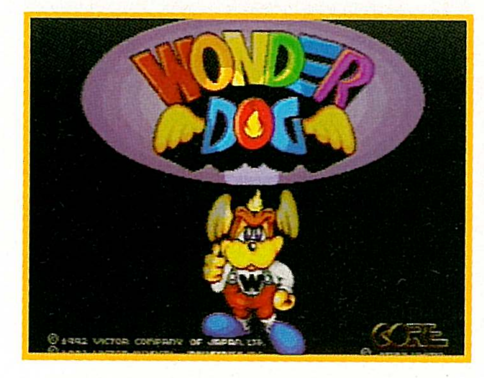
Si os sentíais fascinados por la velocidad de «Sonic» o la magia de «Moonwalker», ahora os quedaréis completamente anonadados con «Wonder Dog», tal vez el personaje más animado jamás visto en una consola de Sega. Su variedad de movimientos se combinan a las mil maravillas con su sorprendente capacidad para superar a sus enemigos, bien sea volando por encima de ellos o utilizando su asombroso torbellino descendente a lo largo de ocho niveles. No es para menos, puesto que nuestro amigo se tendrá que enfrentar a un total de 400 enemigos que le atacan por todas partes. A nosotros, desde luego, no nos gustaría estar en su pellejo, pero sí nos gusta, y mucho, vivir sus aventuras ante la pantalla.

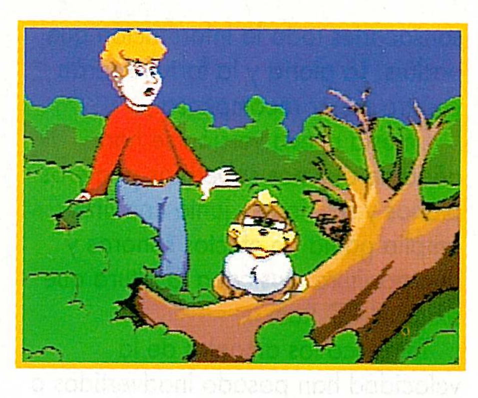
Una serie de enemigos imprevisibles diseminados por oscuros calabozos tratarán de dificultar vuestra misión en Dungeon Master: Skull Keep. Tendréis que explorar todos los recovecos de la misteriosa torre a lo largo de una apasionante aventura. La lucha con espadas y la magia forman parte de un juego espectacular tanto por sus gráficos y efectos sonoros como por su emoción.

Durante la partida tendréis que echar de vez en cuando una ojeada a vuestros indicadores vitales, vuestro inventario y el estado del armamento de vuestro grupo. ¡Mucho cuidado con esos horripilantes monstruos que obstruyen vuestro camino y esa asquerosa sustancia intocable! ¿Os sentís desgraciados porque no podéis compraros ese cartucho que tanto deseáis? Si es así, os diremos que hay personas aún más desafortunadas, como el protagonista de «Wolf Child», un niño desamparado que ha visto cómo su familia era asesinada y su padre secuestrado. Deseoso de venganza, se ha convertido en un furioso hombre lobo dispuesto a todo con tal de rescatar a su padre. Tendrá que armarse de valor, puesto que los diez mundos del juego están atestados de peligros y salvajes enemigos, pero, afortunadamente, encontraréis numerosas armas en vuestro camino. Unos gráficos detallistas se combinan con unos espectaculares efectos visuales y sonoros para convertir este juego en uno de los mejores para vuestra consola, pero si queréis cumplir vuestra misión necesitaréis una gran rapidez de reflejos.

¿No habéis oído hablar del famoso pirata Guy Threeput? Pronto vais a saber lo dura que es su vida en «Secret of Monkey Island», donde tendréis que resolver innumerables rompecabezas para llegar a descubrir el secreto que encierra ese escondrijo de piratas. En vuestro recorrido tendréis que entablar conversaciones con los habitantes del lugar para

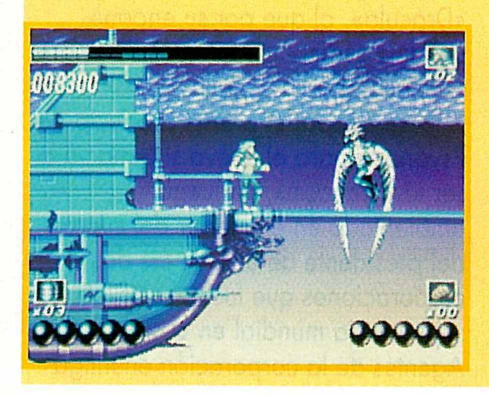
Wonder Dog

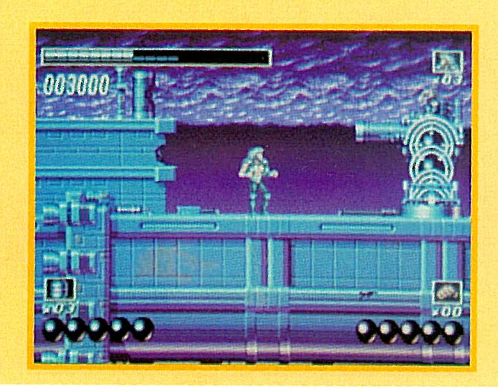






WolfChild







JVC (EE.UU.–G.B.)

sonsacarles toda la información que podáis. La gloria y la fortuna serán vuestra mejor recompensa.

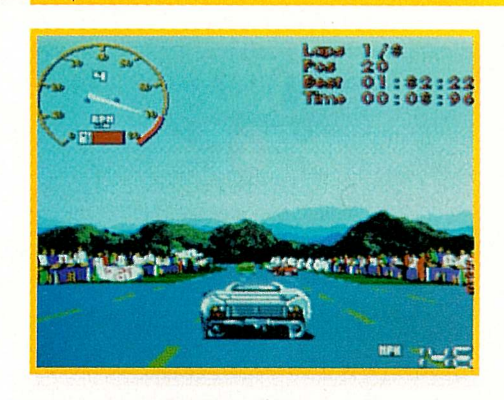
En esta nueva versión se han añadido algunos soberbios primeros planos y secciones, junto con una amplia gama de efectos sonoros y una partitura musical a la altura que exige el CD Rom.

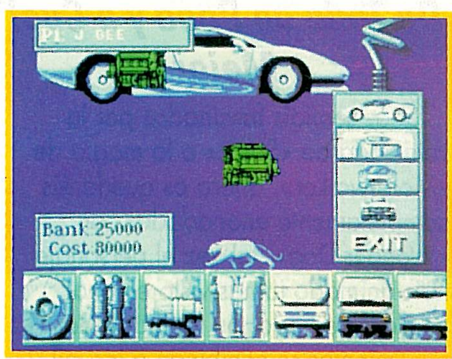
Tampoco los amantes de la velocidad han pasado inadvertidos a los programadores de JVC, y a ellos va destinado «Jaguar XJ220», un trepidante campeonato de automovilismo donde es tan importante una buena conducción como la capacidad de asumir riesgos en los momentos decisivos de la carrera. Las 16 pruebas y los 20 sucios contrincantes justifican que, a los mandos de vuestro potente XJ220, toméis la curva a más velocidad de lo normal, o que prefiráis correr en los circuitos programados a diseñar otros más fáciles.

De todas formas, tendréis que ajustar los mandos de vuestro bólido a las características del circuito elegido. En cualquier caso, si os salís de la pista u os estrelláis contra cualquiera de esos criminales del asfalto, bien merece la pena con tal de echar un vistazo a esos espectaculares efectos de animación.

La opción de dos jugadores es aún más apasionante, con la pantalla dividida en dos partes. También es de agradecer la posibilidad de elegir cambio de marchas manual o automático y escuchar los sabios consejos de nuestro entrenador, que os servirán para convertiros en los pilotos más hábiles y más ricos del campeonato.

Jaguar XJ220





SONY IMAGESOFT (EE.UU.)

Los Desastres de la Guerra

Aparte de los juegos para Mega CD que esta división de la gran multinacional japonesa se encargará de distribuir, como los ya mencionados «Make your Own Videos» y «Drácula», también va a lanzar algunas producciones propias. Entre ellas destaca «Sewer Shark, un "nauseabundo" juego en el que tendréis que abriros paso por las alcantarillas de una gran ciudad en una era post-nuclear, llevando comida a los últimos supervivientes de la raza humana que están allí refugiados. Por supuesto, a lo largo de vuestro camino encontraréis múltiples engendros (mutantes y demás hierbas), que os harán la vida un poco más difícil. Menos mal que podréis meterles una buena ración de plomo de vuestra pistola, si sabéis utilizarla con la suficiente velocidad. La gran animación del programa, junto con la calidad técnica del CD, la música y los efectos sonoros colocan a «Sewer Shark» en una posición de privilegio en la línea de salida del Mega CD.

Secret of Monkey Island



PSYGNOSIS (G.B.)

Viaje Alucinante al Mundo de los Lemmings

Sin duda, esta es una de las compañías que más interés y entusiasmo han demostrado por el nuevo formato de Sega. Buena prueba de ello es que ha sido la encargada de lanzar al mercado la primera gran estrella del Mega CD: «Drácula», al que por su enorme calidad dedicamos un capítulo aparte más adelante.

Pese a todo, el primer producto de Psygnosis para el nuevo sistema va a ser «Microcosm», un juego ambientado en el interior del cuerpo del presidente de una de las dos corporaciones que luchan por la supremacía mundial en el siglo XXI. Agentes de la corporación enemiga

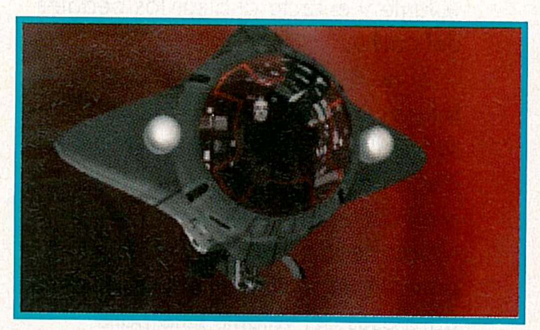
Dungeon Master



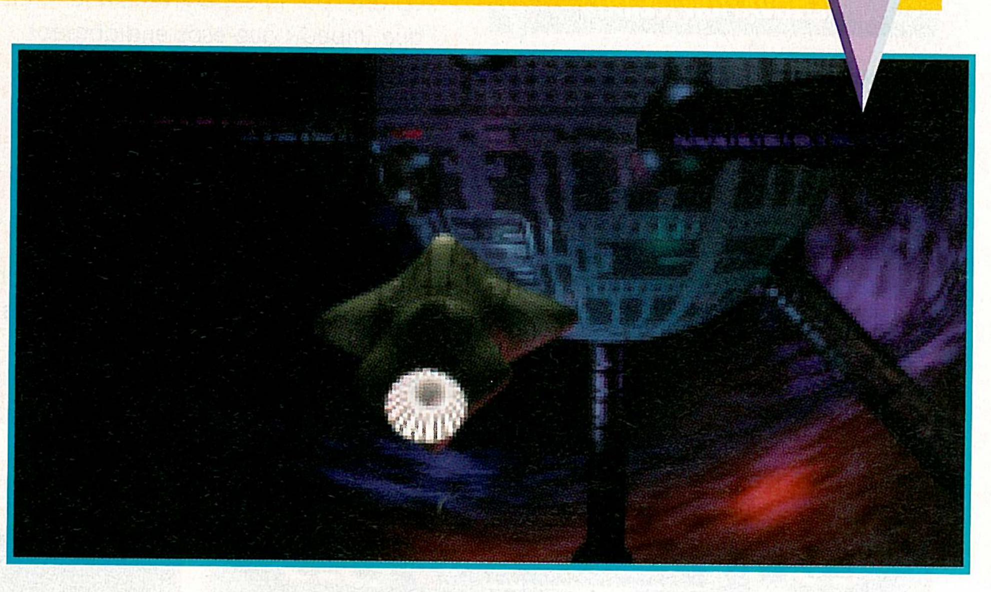




Microcosm







han invadido, en forma de gérmenes, su organismo y seréis vosotros los encargados de impedir que lleguen al cerebro.

Algunas de las espléndidas secciones del juego muestran partes del cuerpo humano como el corazón, la médula espinal y el sistema nervioso. Dentro de ellas se desarrollarán las escenas de disparos a las que ya estáis más acostumbrados. El director gerente de Psygnosis, Ian Hetherington, ha manifestado que el tema de las corporaciones rivales se reproducirá en juegos posteriores, y que incluso aparecerá un libro interactivo para el Mega CD en el que se explicará todo el argumento que da pie al juego.

Según Hetherington, el siguiente juego con los mismos protagonistas se lanzará a finales de este año, y se inspirará en las aventuras de espionaje al estilo de James Bond.

Tampoco podía faltar en el nuevo formato la correspondiente versión de «Lemmings 2», que es mucho más compleja que la primera parte. En palabras de Hetherington, "en la versión original había solamente una serie de niveles cada vez más difíciles y no se podía pasar al siguiente sin haber completado el nivel en el que uno se encontraba. En «Lemmings 2» el juego es más fluido, puesto que no hay que rescatar a un número determinado de animalitos para seguir adelante. Sin embargo, conviene reunir la máxima cantidad posible de ellos. El problema está en que en una fase avanzada del juego se puede uno quedar sin lemmings y entonces tiene que adivinar dónde se le han ido perdiendo. Además, ahora se podrán hacer muchas más cosas con los personajes, que están divididos en 12 tribus y tienen un repertorio de 55 acciones diferentes. Aunque algunos niveles son mucho más largos, la técnica de juego se mantiene intacta. Lo que se ha mejorado son los efectos sonoros, que en la versión para Mega CD hacen que oigamos hablar a los lemmings."

Por otra parte, hay otros dos proyectos de Psygnosis para el nuevo formato sobre los que la compañía no ha querido dar información, pero los rumores apuntan a que uno de ellos está basado en una gran película.

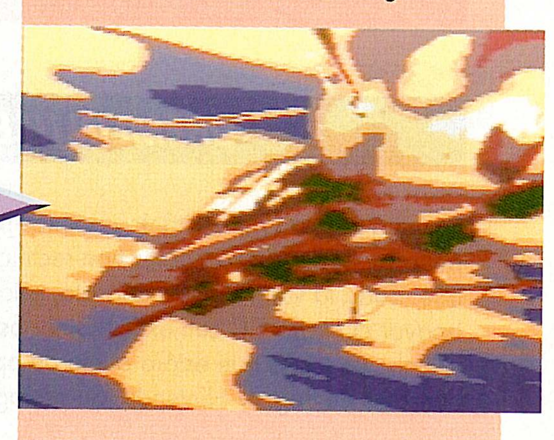
RENOVATION (EE.UU.)

El Terrorismo es una Plaga, y Tú el Remedio

Esos terroristas ya han ido demasiado lejos: se han apoderado de algunos de los lugares de más valor histórico del planeta, y encima se permiten el lujo de amenazar a la humanidad con arrasarlo todo si la O.N.U. no accede a sus exigencias.

Microcosm es un original juego que se desarrolla en el interior de un organismo humano.

No queda más remedio que hacerles frente en «Cobra Command», título de uno de los juegos que se venderán junto con el reproductor de CD y de la operación que la comunidad de naciones ha puesto en marcha para detener a los terroristas. A los mandos de vuestro LX-3, un helicóptero de la última generación equipado con múltiples armas y misiles buscadores de calor, sobrevolaréis Nueva York en medio de una batalla campal con una animación de película y una velocidad trepidante, pero al final seguro que les dais su merecido a esos canallas. Según Barry Jafrato, director internacional de Sega



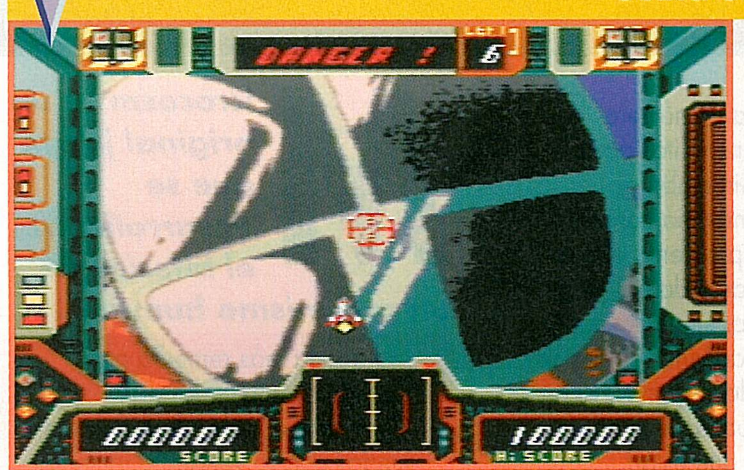
RENOVATION (EE.UU.)

Europa, este es un juego que por sí solo justificará la compra del nuevo formato.

«Road Avenger» se dirige a toda velocidad al Mega CD, con su espeluznante sonido de ruedas que chirrían y espectaculares colisiones, sin olvidar los gritos de horror de los pacíficos peatones que ya no volverán a salir de paseo... En vuestra frenética carrera por la supervivencia tendréis que impedir que esos endiablados camioneros os hagan picadillo u os lancen fuera de la calzada, para desgracia de ese tierno infante que iba de la mano de su mamá... Entre los sensacionales efectos especiales del juego, se encuentran las rotaciones de 360 grados al intentar recuperar el control del vehículo tras un patinazo. Vuestras únicas armas frente a esa legión de enemigos son el coraje, la habilidad en el manejo del volante y el tacto al pisar los pedales del coche.

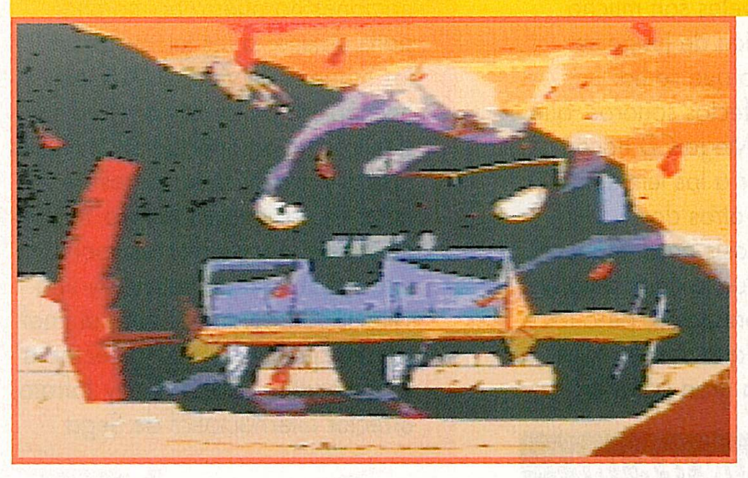
Si no os consideráis rápidos de reflejos o no tenéis las habilidad suficiente, más vale que les dejéis el juego a vuestros amigos, a no ser que prefiráis recurrir a esos menús de ayuda de la parte superior de la pantalla, especialmente diseñados no para ases del volante sino para gallinas del asfalto.

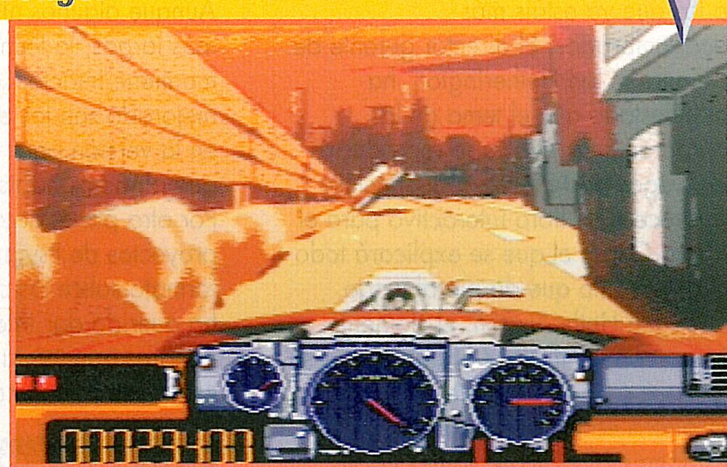
Cobra Command





Road Avenger



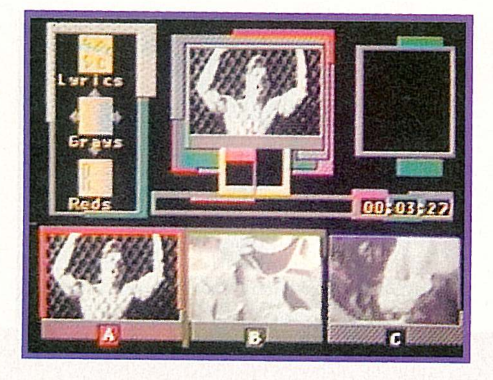


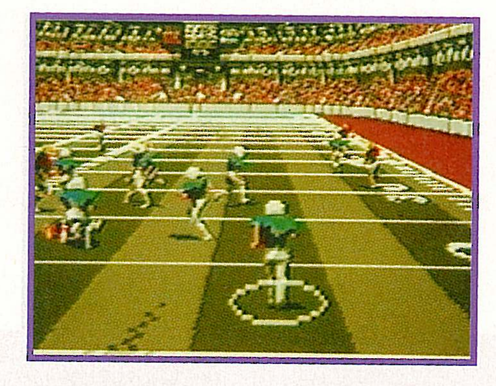
GREMLIN (G.B.)

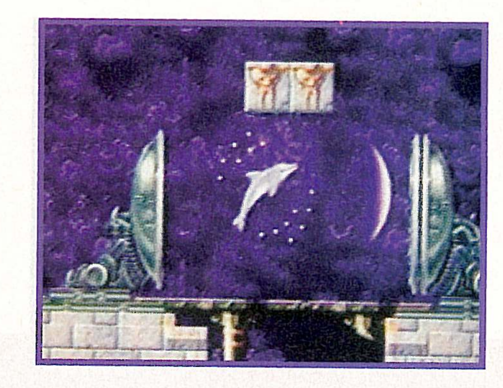
La Velocidad como Tarjeta de Visita

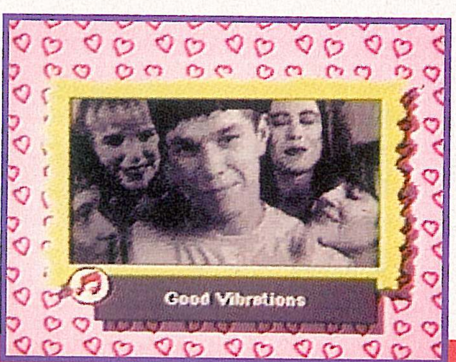
Aunque esta firma británica apenas ha lanzado juegos para Sega, sus responsables han rectificado y declarado que, dada la valía de este aparato, están dispuestos a apoyar el Mega CD con extraordinarios lanzamientos como «Zool», un juego que está a punto de aparecer en todas las consolas de Sega y Nintendo. Su protagonista es un ninja que se mueve a una velocidad de vértigo, parecida a la del mismísimo Sonic, y eso ya son palabras mayores. También es muy probable que esta compañía lance un juego de carreras en el nuevo formato, tal vez uno de la serie Lotus o el Nigel Mansell's World Championship. ¡Que no decaiga el ánimo!



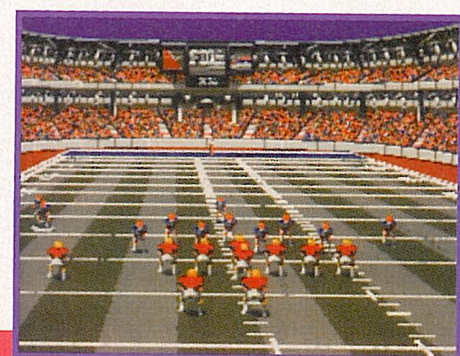














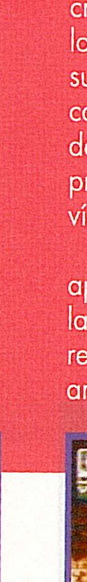
SEGA (EE.UU.–G.B.)

Los Padres de la Criatura

Aparte del ya comentado «Cobra Command», dos son los juegos que se venderán con el nuevo reproductor de CD. Uno de ellos, «Sol Feast», es, en palabras del director internacional de Sega Europa, "un matamarcianos de scroll horizontal con una excelente banda sonora de rock and roll". El tercer disco del lote es una recopilación, bajo el título «Sega Classics CD», de cinco de los mejores juegos de la firma japonesa.

En cuanto a los demás programas que están a punto de ver la luz en el nuevo formato, se anuncia el lanzamiento de «Batman Returns», que llevará todas las emociones del héroe de la capa hasta sus últimas consecuencias. Las escenas de acción y arcade se combinan con unos gráficos digitalizados, al ritmo de la banda sonora de la película.

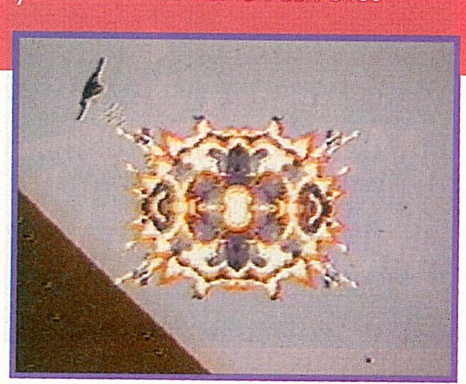
Los fanáticos de la música moderna tienen un hueco reservado en el Mega CD gracias a los discos titulados «Inx» y «Marky Mark and the Funky Bunch», que probablemente van a tener una mejor acogida en Estados Unidos que en Europa, como ha indicado Barry Jafrato, que no piensa lanzar muchas unidades de los mismos en nuestro continente, dado que la calidad de la imagen no es muy buena.

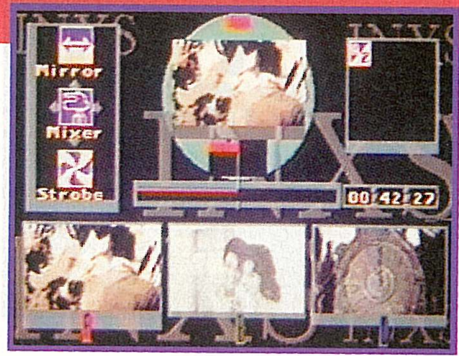


En esta misma línea se encuentra Virtual VCR, un montaje musical en el que podréis ver a grandes estrellas musicales como Prince, que interpreta algunas canciones de su disco «Diamond and Pearls». Sin embargo, se observan algunas deficiencias técnicas en las imágenes del programa, pero hay que tener en cuenta que el Mega CD ofrece un máximo de 64 colores en pantalla.

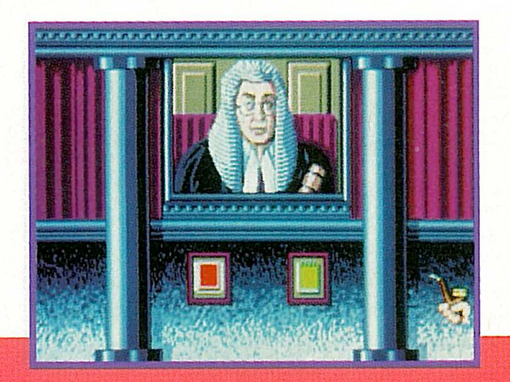
Por su parte, «Make your Own Videos», aunque tampoco entusiasma mucho a los responsables de Sega Europa, tiene el atractivo de presentar una amplia gama de imágenes y efectos especiales de «Kriss Kross» y «CC & The Music Factory». En el modo de juego experimentaréis los apremios característicos de un productor de vídeos en su lucha por crear una obra de arte contra reloj. El modo de edición es más fácil, puesto que os da el tiempo suficiente para que afinéis el vídeo que habéis creado. Las imágenes digitalizadas de los artistas que están en candelero y sus últimos vídeos se combinan con la calidad técnica del CD y un montón de características que convierten este producto en lo que podríamos llamar vídeo interactivo.

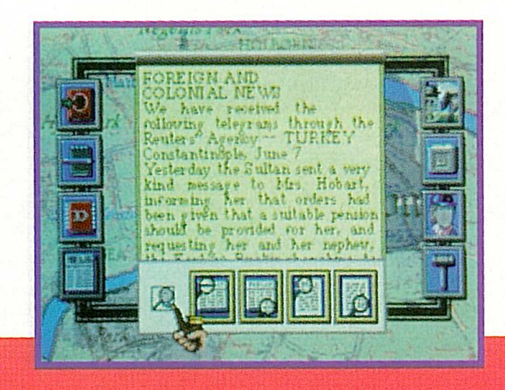
Para los que prefieran divertirse aprendiendo, está preparándose el lanzamiento de «March of Time», que reúne varios cortometrajes de los archivos de documentales de la revista













«Time». Volviendo al tema de los juegos propiamente dichos, Sega deleitará a los adictos al fútbol americano con una nueva y potente versión de Joe Montana NFL Football, a la que se han incorporado todas las ventajas de la tecnología CD Rom: gran velocidad de juego, gráficos tridimensionales e impresionantes efectos sonoros. Todas esas ventajas os vendrán como anillo al dedo para derrotar a los 28 equipos de la competición, contra los que podréis jugar en los modos de exhibición, liga, fase final o Super Bowl.

Ya es hora de poner un poco de orden en las calles con «Spiderman vs the Kingpin». Muchas de las armas de Spiderman ya os resultan familiares: las bolas de telaraña que atrapan a sus enemigos, los hilos que le sirven para columpiarse de un lugar a otro. Entre los nuevos elementos del juego se incluye un mapa en el que se puede observar la situación de los enemigos, así como una serie de técnicas de vídeo que actualizan las escenas de persecución entre uno y otro nivel dándoles una gran animación.

«Afterburner III» es la continuación de una serie ya clásica de Sega.

Mediante el dispositivo HUD podréis localizar vuestros objetivos con gran precisión, para luego bombardearlos de una forma rápida y espectacular.

Situados en la cabina de vuestro potente F14 Tomcat, os enfrentaréis a una multitud de enemigos en tierra, mar y aire. Además, tendréis que combatir tanto de día como de noche, lo cual pone un poco más difícil vuestra misión.

A un tipo de jugador más tranquilo y cerebral, con ciertas dosis de flema británica, va dirigido «Sherlock Holmes, Consulting Detective: Vol. II».

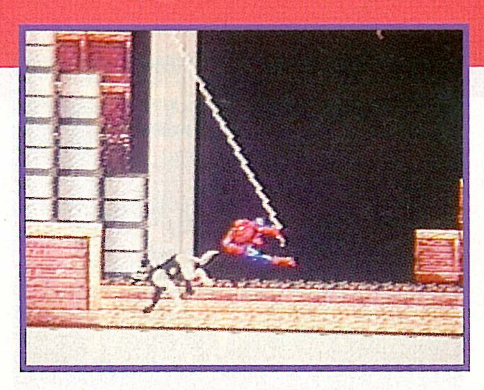
Sega deleitará a los adictos al fútbol americano con una versión de Joe Monatana a la que se le ha añadido la ventaja del CD Rom

El juego presenta una acción en tiempo real, gráficos de película y voces digitalizadas de actores que os harán sentiros en medio de la bruma londinense...

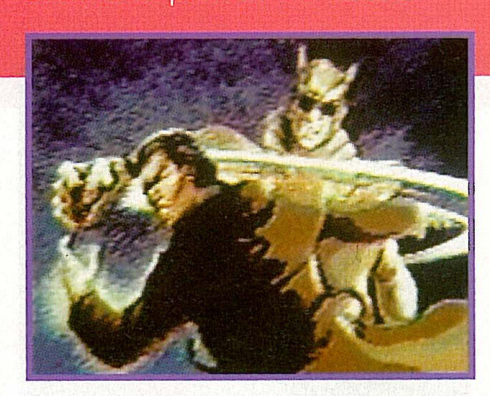
También podréis disfrutar de las apasionantes aventuras de Indiana Jones en el nuevo formato, esta vez en una peligrosísima misión que le llevará por todos los rincones del planeta, hasta apoderarse de los planos del nuevo arma con que los alemanes pretenden adueñarse del mundo.

Los amantes de otro tipo de aventuras probablemente elegiréis «Rise of the Dragon», ambientado en un desolador futuro (año 2.053), en el que asumiréis el papel de un detective encargado de localizar a la hija desaparecida del alcalde de Nueva Los Angeles. Si necesitáis desahogar vuestras energías, os recomendamos especialmente «Final Fight», en el que intentaréis librar a las gentes de bien de la plaga de gamberros que asola las calles de vuestra ciudad. Mucho más tranquilo es «Ecco the Dolphin», donde el simpático protagonista, un delfín, tendrá que salvar a su familia de la muerte que amenaza a toda la especie.

Otro de los primeros lanzamientos para el Mega CD es «Night Trap», un juego que está más cerca de una película que ningún otro de los vistos hasta ahora. Para cerrar este capítulo dedicado a los juegos de Sega para su propio formato, no podíamos dejar de hablar de nuestra gran estrella Sonic, que está retrasando un poco su entrada en el Mega CD, pero que os podemos asegurar que se dejará caer antes de las próximas Navidades.









TENGEN (EE.UU.)

Vuelve la Sangre, los Golpes y los Huesos Rotos

Imaginaos a un especialista en artes marciales, un fortachón y un boxeador al estilo tailandés juntos, y luego poned enfrente a una serie de motoristas chalados, matones y pendencieros, y tendréis como resultado «Pitfighter II». El sonido y los gráficos digitalizados servirán de complemento a un juego en el que la única satisfacción consiste en ver tumbado sobre el suelo al enemigo, y el único premio es el sucio metal. Podréis asumir el papel de Buzz (una especie de luchador americano, musculoso y descerebrado), Kato (cinturón negro de artes marciales) o Ty para machacar sin piedad a vuestros rivales, y para ello podréis usar cualquier objeto que encontréis a mano, sin olvidar vuestros puños de acero. Este juego es tan violento que hasta el público aprovecha la mínima oportunidad para daros de puñetazos. Si conseguís derrotar a todos vuestros enemigos llegaréis al enfrentamiento final con el Guerrero Enmascarado.

Si os gusta el sabor genuinamente americano, os recomendamos que echéis unas cuantas partidas al RBI-5, lo último en simuladores de béisbol, que presenta a todos los equipos de la liga estadounidense. En pantalla podréis observar las estadísticas de un juego que se desarrolla en tres dimensiones, con múltiples ángulos de visión.





Los efectos sonoros añaden aún más atractivo a un juego de los que hacen afición.



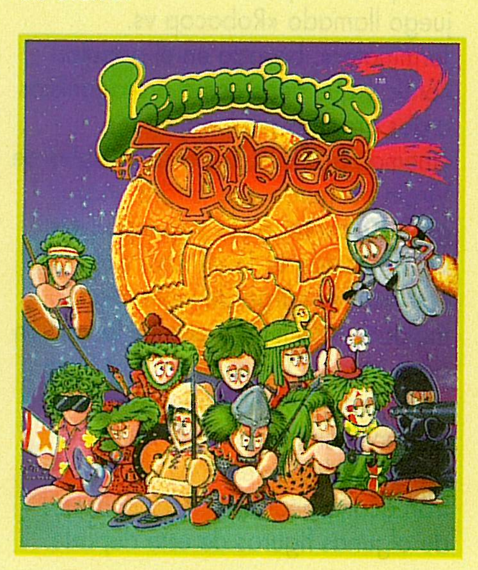
SIERRA(EE.UU.)

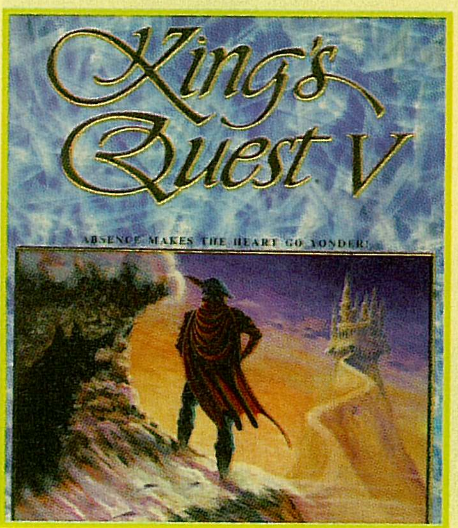
LLegan los Reyes de la Aventura Gráfica

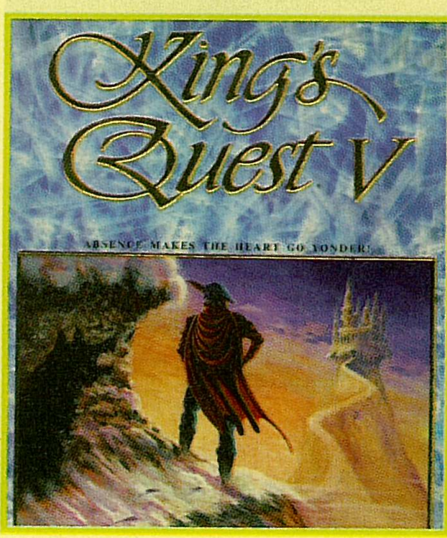
Siguen las tribulaciones del Rey Graham en King's Quest V. Esta vez toda la familia real ha sido secuestrada, y esto ya es el colmo. No tenéis más remedio que coger vuestra fiel espada y vuestra mochila y acudir en su rescate, con la ayuda de un búho parlanchín y un viejo hechicero. Innumerables criaturas misteriosas os esperan en vuestro camino. Esta va a ser sin duda la aventura más animada de Sierra.

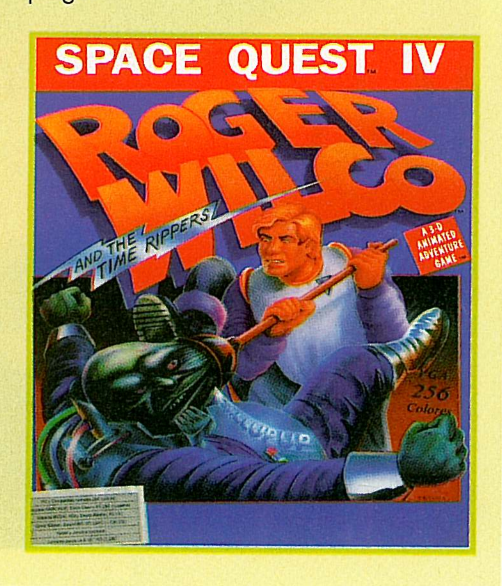
Tampoco le dejan descansar a Roger Wilco de sus anteriores misiones. En «Space Quest IV» tendrá que emprender un penoso viaje a través del tiempo huyendo constantemente de la Sequel Police, un extraño cuerpo de agentes del orden empeñado en acabar con las aventuras de Roger. Afortunadamente, nuestro amigo contará con la ayuda de los Time Rippers y nos deleitará con múltiples escenas de humor, gracias a las cuales nos distraeremos de tantas fatigas. De esta forma y con un poco de suerte, conseguiremos que mantenga la cabeza sobre los hombros.

Vamos, chicos, ha llegado la hora de ponerse en marcha y hacer frente a esos malvados alienígenas. «Stellar 7» os ofrece para conseguirlo una poderosa maquinaria militar, que en parte se utiliza como vehículo de transporte espacial. Tendréis que viajar a toda velocidad por esas galaxias nuestras de cada día, localizando y destruyendo las naves extraterrestres que amenazan a la humanidad. La fantástica tecnología punta que tenéis a vuestra disposición, junto con vuestra rapidez de reflejos, os hará salir airosos del intento. Los gráficos digitalizados y los estruendosos efectos sonoros son sólo uno de los múltiples alicientes del juego.









VIRGIN (EE.UU.-G.B.)

Van a dar Mucho que Hablar

Al ser un científico, ya estás acostumbrado a lo desconocido, pero a nadie le sienta bien, ni siquiera a ti, sufrir los efectos de un acelerador de partículas fuera de control. Y eso es precisamente lo que te ocurre en «Another World», un viaje a otra dimensión, donde reina el terror y extraños engendros mecánicos pululan a sus anchas. En medio de ese laberinto, tendrás que encontrar el rumbo perdido y usar las herramientas y armas que veas en tu camino. En este juego se combina una espectacular animación con diversas escenas de arcade y estrategia. En la nueva versión hay más niveles y una música más impresionante que en la de Megadrive.

¿Adivinas de quién hablamos cuando te decimos que se trata de una auténtica máquina de matar, metálica y despiadada? En efecto, nos estamos refiriendo a «Terminator». Asumiendo el papel de Kyle Reese, miembro de una organización llamada Resistencia Humana, dispuesto a acabar con el gran exterminador deshaciéndose en su camino de todos los artilugios mecáncios que tratan de impedírselo. En la versión para Mega CD se han añadido cinco nuevos niveles y se han introducido diálogos y secuencias de la película. En palabras del máximo responsable de Virgin para Europa, Tim Chaney, "esta versión de Terminator no va a ser simplemente el mismo juego con una nueva banda sonora. Se trata de un programa totalmente distinto, con nuevos gráficos, nuevos decorados y secuencias tomadas directamente de la película." Otro de los lanzamientos de Virgin para Mega CD será «Cool Spot», un juego que tiene como protagonista a la mascota de la publicidad estadounidense de 7-Up. A este respecto, Chaney comenta: "Nuestros programadores han elegido este personaje y le han dado cerca de 800 cuadros de animación. Teniendo en cuenta que los luchadores de «Streetfighter II» manejan alrededor de 60, nos podemos hacer una idea de la calidad técnica de «Cool Spot». Creo que pasará de ser un simple programa bajo licencia a uno de los juegos clásicos de plataformas." La propia Sega quedó tan impresionada por el proyecto que el presidente de la filial estadounidense, Tom Kalinske, ha declarado: "En cuanto lo vi, y esto me avergüenza reconocerlo, me puse de rodillas y supliqué a Virgin que nos dejara publicarlo." De hecho, en Estados Unidos se distribuirá como juego Sega, aunque en Europa se publicará bajo la marca Virgin.





En «terminator» os encontraréis con la ya popular bestia de acero que viene del futuro para aniquilar las esperanzas de salvación de la humanidad.

Entre «Cool Spot» y «Terminator», Virgin tiene el éxito asegurado.

A la cita del Mega CD no podía faltar uno de los juegos de la firma británica que han hecho furor en 16 bits: «Dune». En esta ocasión, podréis contemplar un montón de escenas de la película.

Por otra parte, se rumorea que va a salir para las próximas Navidades un juego llamado «Robocop vs. Terminator», basado en el popular cómic y que tiene como protagonistas a dos grandes personajes cinematográficos. Los responsables de Virgin aseguran que tendrá unos gráficos asombrosos y que podréis ver en acción al Terminator original, con toda su carga de violencia y maldad. Más lejana parece la versión para Mega CD de Links, para la se están rodando imágenes en vídeo de algunos campos de golf, que serán reproducidas en el nuevo formato e irán acompañadas por los consejos de algunas figuras de este deporte.









DRÁCULA

Una Terrorífica Sensación

Mención aparte merece «Drácula», un juego de Psygnosis distribuido por Sony Imagesoft y destinado a todos los amantes del género de terror. Si no habéis visto la última película del Señor de los Vampiros, ahora podréis experimentar las mismas sensaciones espeluznantes de la obra de Coppola. Tanto es así que se han introducido 15 minutos de la película distribuidos al final de cada uno de los niveles del juego, para satisfacción y escalofrío de nuestros sentidos...

Si alguien dudaba de las posibilidades del Mega CD, este juego basta para disipar sus dudas. También haría falta disipar, por ejemplo, la niebla que envuelve el primer escenario del juego, los bosques pantanosos donde reina la desolación y el terror. Armados únicamente de vuestros pies y manos, tendréis que aplastar sin miramientos a todos esos espantajos que salen a vuestro encuentro. También podéis saltar, pero no sois precisamente Carl Lewis, por lo que os recomendamos que procuréis coger todos los objetos útiles que veáis en vuestro recorrido. Tampoco podéis correr ni daros la vuelta. Por si todo eso fuera poco, debéis medir muy bien vuestros pasos para no acercaros demasiado al extremo derecho de la pantalla y ver así, con tiempo, a ese enemigo que puede saltar del lugar más insospechado en el momento más inesperado.

Todas las escenas de la película han sido trasladadas al juego en forma de gráficos o secuencias cinematográficas. Incluso el protagonista, el desdichado Harker, está digitalizado. Algunos de los enemigos tendrán el aspecto característico de los videojuegos tradicionales, pero no todos...

También los obstáculos y los enemigos son como para echarse a temblar: pozos de los que emana un apestoso vapor, pajarracos que os acechan revoloteando y se dedican a quitaros la energía suficiente para que no os dé tiempo ni a redactar vuestro testamento...

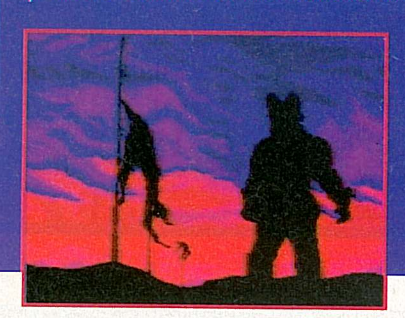
Al entrar en el Castillo las cosas se ponen aún más difíciles. Por todas partes hay bichejos inmundos como tarántulas, ratas y toda una colección de criaturas "místicas" dispuestas a impedir que lleguéis hasta su amo. A continuación, pasaréis al Manicomio y luego a las cuevas misteriosas antes de volver a la mansión del gran vampiro, donde todas esos infectos seres os volverán a atacar, incluidas las vampiresas sedientas de sangre o los cadáveres que se levantan a saludaros, no muy amablemente por cierto... Y, miréis adonde miréis, sangre y más sangre. ¡Qué bonito espectáculo! Uno de los aspectos técnicos más sobresalientes del juego son las rotaciones de 180 grados o más de la imagen, que no sólo se utilizan para mostrar todos los detalles del escenario, sino incluso para trasladar al jugador de uno a otro. Pone los pelos de punta ver con qué realismo se ha conseguido trasladar la ambientación de la película a la pantalla del Mega CD. Creemos sinceramente que a más de un jugador le pueden causar cierto desagrado unos escenarios tan tétricos y un sonido tan horripilante (que incluye algunos efectos realizados exclusivamente para la versión del Mega CD), pero no se trata más que de un juego... ¿O tal vez sí? Por cierto, si os animáis a probarlo os aconsejamos una buena dosis de habilidad, estrategia y rapidez de reflejos.

Según Ian Hetherington, director gerente de la compañía, la versión de Drácula para Mega CD será un buen punto de referencia para valorar la calidad de la nueva máquina e incluso la de los juegos que para este sistema salgan en el futuro. Por primera vez, no habrá que esforzarse en imaginar que el gran enemigo es Drácula, sino se le reconocerá inmediatamente." Si queréis un juego más tranquilo, podéis optar por la versión en cartucho para Mega Drive del mismo título, en el que, a pesar de que el tema es el mismo, los niveles y la técnica de juego son diferentes.





Las escenas reproducen con bastante fidelidad la espeluznante obra de Coppola. Tanto es así que se han introducido quince minutos de la película.





Fatal Fury

El Arte de la Lucha

Más que una técnica de combate, para el que practica las artes marciales son una filosofía de vida, una forma de pensar y actuar. Jeff Bogard era así: Un deportista en el amplio sentido de la palabra, un campeón formado desde su más tierna infancia en la dura disciplina de Okinawa.

Así que cuando el malvado Geese, un mafioso que controlaba los negocios sucios de todo California, le ofreció integrarse en su organización, Jeff le respondió con un sonoro puñetazo.

El mafioso, que si no aceptaba un "no" por respuesta, menos aún un mamporro, reunió a sus cinco guardaespaldas más aguerridos y les ordenó matar a Bogard.

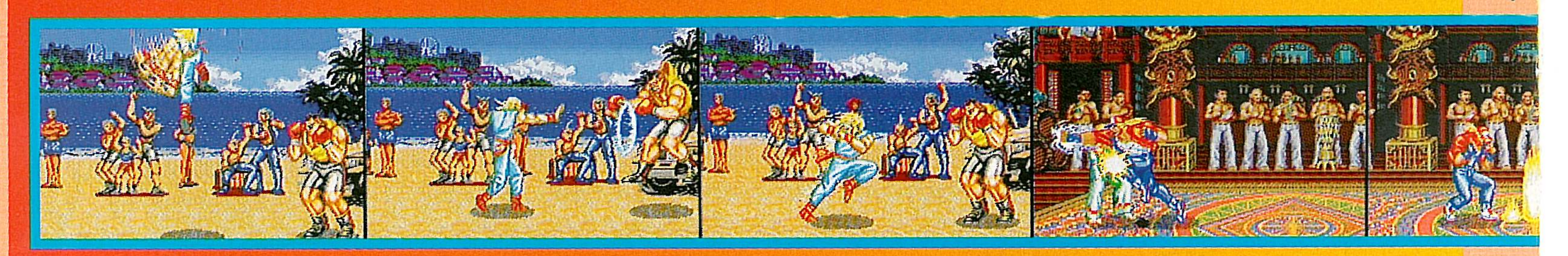
Eso era algo fácil de decir, pero difícil de hacer, así que los cinco sicarios tramaron un astuto plan:



Un fuerte deseo de venganza es lo que mueve a estos tres jóvenes a enfrentarse a toda una selección de luchadores callejeros.



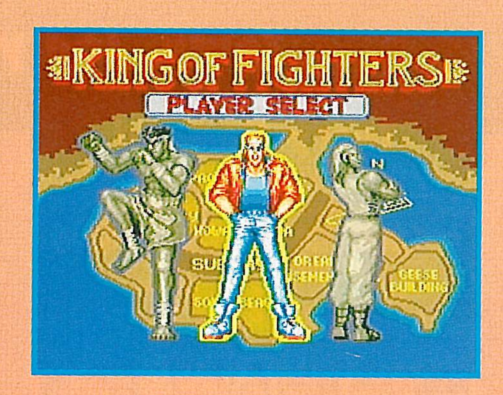
PRIMER CONTACTO *Para combatir con un mínimo de posibilidades de victoria, debemos dominar las llaves especiales de nuestros tres héroes. Aquí van algunas de las más efectivas. El resto... descúbrelas tú mismo.*



Takara • Arcade • Megas: 12 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 9 luchadores







Tras alquilar unos disfraces de croqueta en Peris Hermanos, se camuflaron en el almuerzo del karateka, y, cuando éste acercó su rostro al plato, le clavaron unos tropezones en la laringe. Triste final para un gran hombre.

Sus hijos, Terry y Andy, así como un pequeño chavalín oriental que les preparaba la comida, fueron recogidos por el noble maestro Hilario, el mismo hombre que había formado a su padre en las artes marciales, y educados con el propósito de vengar la memoria de Jeff Bogard algún día.

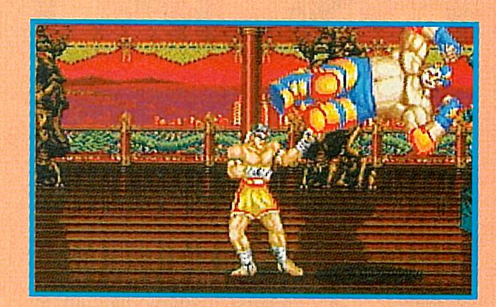
Tuvieron que esperar diez años hasta que aquellos niños se hicieran hombres, pero el momento finalmente llegó. Por casualidades de la vida, Geese decidió organizar un torneo internacional de artes marciales en el que habían asegurado su participación los cinco asesinos de su padre.

La apuesta estaba servida: el poder corrupto de la mafia contra los deseos de venganza de tres intrépidos muchachos.

Y si la victoria os acompaña en la lucha frente a rivales tan temibles, el mismísimo Geese tendrá que quitarse la chaqueta y dignarse a bajar a la arena con vosotros. Ese será el momento de ajustar cuentas y hacer que el espíritu de Jeff Bogard descanse por fin en paz. No os confiéis. Este es, sin duda, el luchador más poderoso al que os hayáis enfrentado nunca. Ahora es el momento de comprobar si tantos años de entrenamiento y sacrificio han servido para algo.

Fatal Fury ha roto esquemas en los salones recreativos de todo el mundo. Ahora llega en una versión para Mega Drive que te pondrá los pelos de punta por su increíble espectacularidad y realismo.





A la vista del tamaño de los enemigos, parecerá un milagro si estos jóvenes logran su objetivo.





Como puedes ver, los decorados varían con cada pelea, compitiendo entre sí en vistosidad.



Terry, Joe y Andy: Tres héroes y un destino

Terry Bogard



Pendenciero y jugador, nunca le importó renunciar a sus entrenamientos por una cara bonita. Aún así, su experiencia en todo tipo de tumultos y luchas callejeras le convierten en un serio aspirante al título.

Joe Higashi



Pese a que la mayor parte del tiempo lo tuvo que pasar cocinando para sus camaradas, entre rollito y rollito desarrolló un particular estilo de lucha que le convirtió en un pegador temido en todo el mundo.

Andy Bogard



Su atractiva figura le convirtió en el ojito derecho del maestro Hilario. Aprendió con una férrea disciplina y mano dura que el camino de la superación es una senda de fuerza de voluntad y dolor.

Rivales para todos los gustos

Richard Meyer





Criado en Thailandia, volvió a los Estados Unidos donde abrió un restaurante, aunque nunca dejó de lado la lucha. Su técnica de piernas es realmente espectacular. Procura evitarlas agachándote.

Raiden

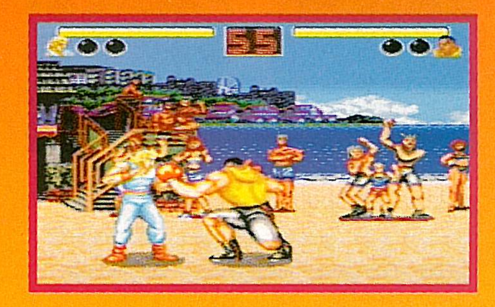




Cuando se dedicaba a la lucha libre, este gigantón de 2 metros, 45 centímetros y 300 kilos de peso, tenía que enfrentarse a cinco luchadores a la vez para que el combate tuviese emoción. Recuerda que es muy veloz.

Michael Man





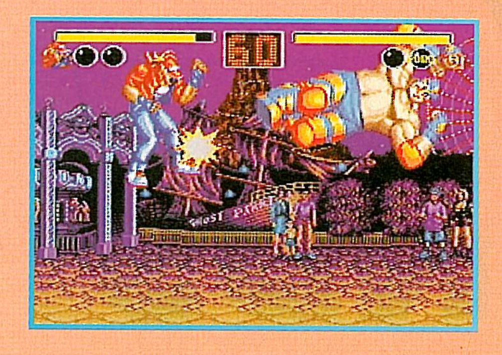
En la cárcel solía noquear a Mike Tyson con un brazo atado a la espalda. Aprovecha sus veloces golpes para levantar torbellinos de arena que ciegan a su rival. Mantente lejos de sus puños.

Anecdotario

El equipo de **grafistas y animadores** de «Fatal Fury» es el mismo que el de el genial **«Street Fighter 2»**, por lo que los luchadores poseen una serie de movimientos que realizan de manera similar a los de este mítico juego.

Además, cada contendiente también realiza **una amplia gama de llaves especiales**, que es necesario dominar si queréis tener alguna posibilidad de victoria.

Si conocéis **la versión recreativa** de «Fatal Fury» y os gustó, no dudéis en haceros con su versión para Mega Drive, pues no desmerece en absoluto el interés y espectacularidad de la máquina original. Con este cartucho tenéis **diversión y acción** aseguradas.





Tung Fu Rue

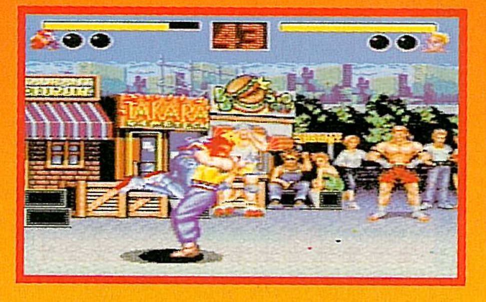




A primera vista parece un ancianito esmirriado e inofensivo, pero cuando recibe un par de golpes se transforma en una enorme bestia sedienta de sangre. Vigila su puñetazo giratorio y sus increíbles saltos.

Duck King





Desde la muerte de Sid Vicious, este agresivo punkie se dedica a castigar su cuerpo en enfrentamientos con la policía. Es duro de pelar y nunca se da por vencido. Cuidado con él.



Gráficos (1–10): Grandes y llenos de matices. De lo mejor.

Movimiento (1–10): Se echa en falta un poco más de fluidez en los golpes.

Sonido (1–10): Sin duda, los de Takara se centraron más en otros aspectos.

Jugabilidad (1–10): Hay gente en esta redacción que no puede pasar sin él.

OPINION

Los aficionados a este género se pueden sentir satisfechos: «Fatal Fury» es un juego francamente bueno, lleno de golpes espectaculares y con un tamaño realmente grande de los luchadores. Se nota que han puesto un especial cuidado en el diseño de los escenarios donde se celebra el combate, llenos de animación y buenos detalles. Aun echándose de menos alguna fase de bonus, no se puede negar que este juego está hecho con esmero, y abre amplias espectativas sobre lo que en este género está a punto de llegar

Emoción y muchas horas de diversión promete este cartucho de lucha, uno de los primeros que llega a la Mega Drive.

TOTAL 85



RAINBOW ISLANDS

En un Hermoso País Multicolor

La amenaza vuelve a cernirse sobre el reino de los arco iris. Aún está fresco el recuerdo de la odisea que dos traviesos niños tuvieron que correr hasta recuperar su aspecto alegre y rumboso en aquel divertido juego para ordenadores conocido como «Bubble Bobble».

Pues poco les ha durado la tranquilidad a los pobres chavales: el taimado barón Von Bubba ha descubierto el paradero del país del arco iris y lo ha invadido con su ejército de bicharracos. Las siete islas que componen este paradisíaco reino están ahora sometidas a los designios del malvado barón.

Pero Bub y Bob, que evitaron ser apresados, gracias a que se escondieron en un guisante, deciden liberar a sus compatriotas y expulsar al ejército invasor.

Los pobrecillos no saben lo que les espera, ya que el conocido archipiélago Rainbow está formado por siete grandes islas, con cuatro fases cada una. Para colmo, al final de cada isla les espera un enemigo especial de desmesuradas proporciones, como una tarántula, un vampiro o un helicóptero chalado.

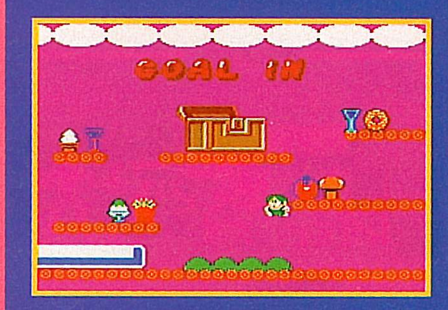
PRIMER CONTACTO



«Rainbow Islands» es un juego bastante asequible, aunque, por supuesto, hay que cogerle el "tranquillo" a esto de hacer arco iris. Así no os costará mucho llegar hasta el primer enemigo fin de fase: una tarántula gigante a la que hay que destruir construyendo un puente de arco iris y derrumbándolo encima sobre ella.



Vidas extra



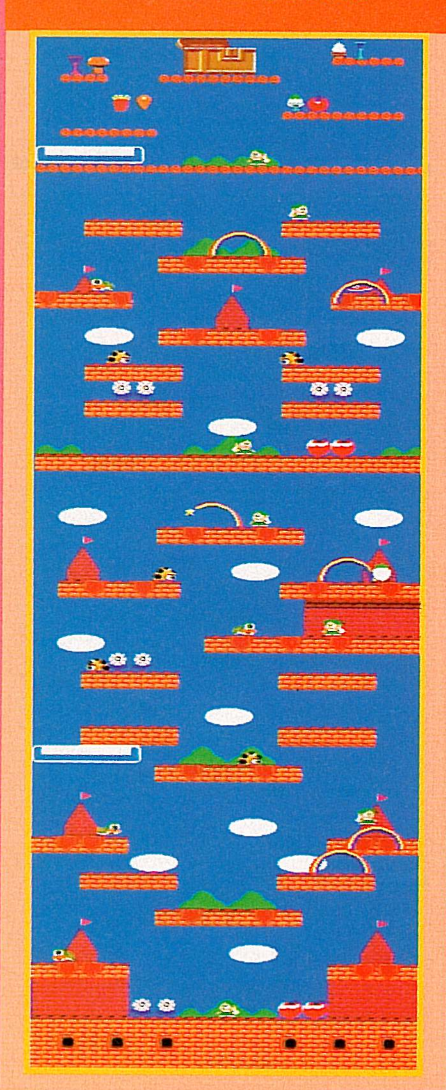
En lo más alto de cada fase nos aguarda un baúl lleno de cosas ricas. Cogedlas todas antes de que se acabe el tiempo y, por arte de magia, se os concederá una vida extra. Así que ya sabéis, y ¡a por los baúles!



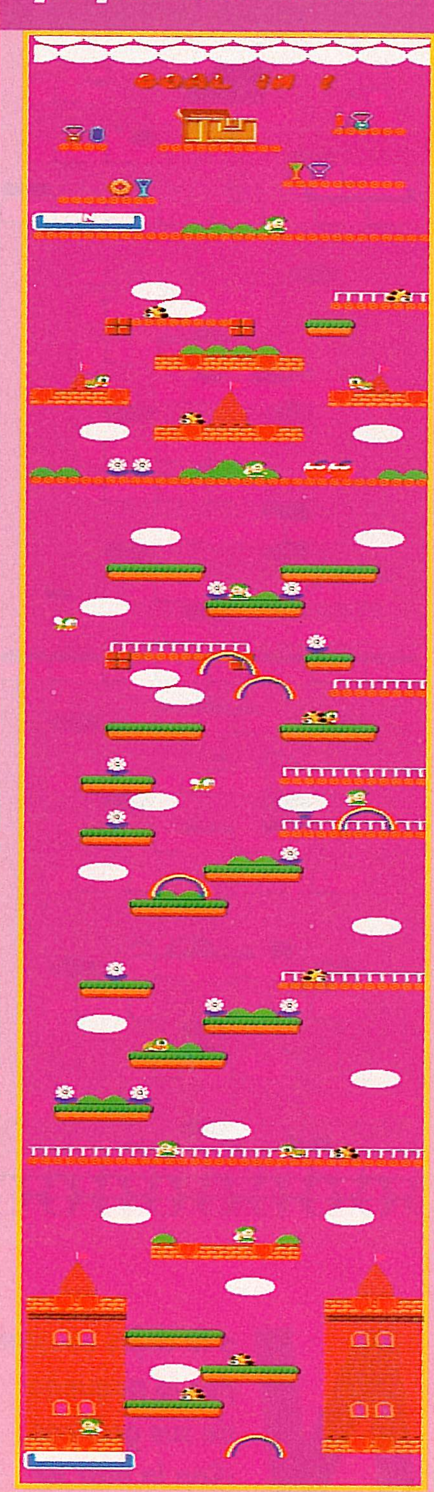


Taito • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 0 • Fases: 28

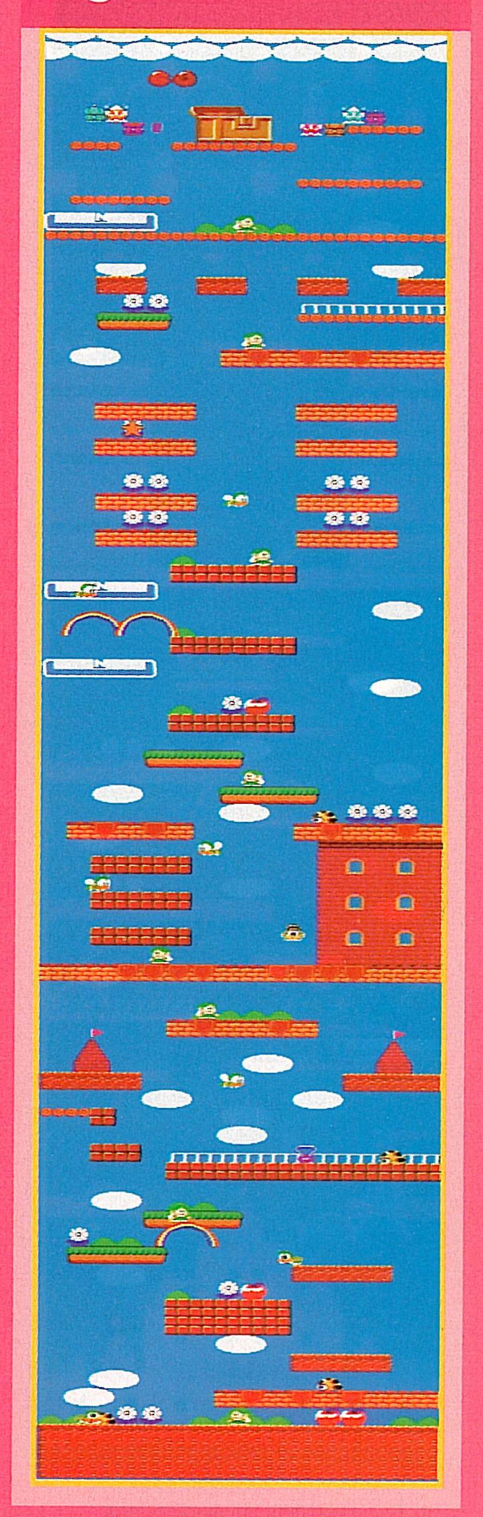
Fase 1: ¿Dónde está la Tarántula?



Fase 2: ¡A por los Baúles!



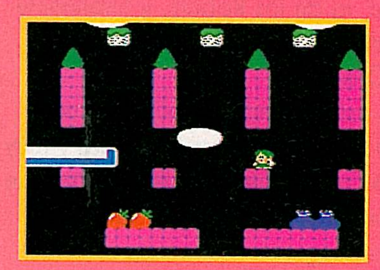
Fase 3: Cuando ruge la Marabunta



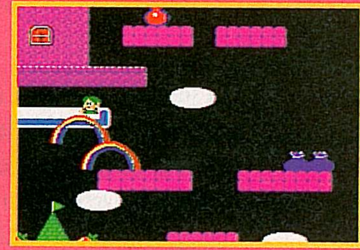
Así se inicia un apasionante arcade en el que debemos desembarazarnos del repugnante ejército invasor y de los sempiternos enemigos de final de fase incluidos en cada islote.

Dichas islas tienen una estructura vertical y, como en un típico juego de plataformas, debemos saltar de un lado a otro evitando caer al vacío.

Pero aquí surge otra de las particularidades de «Rainbow

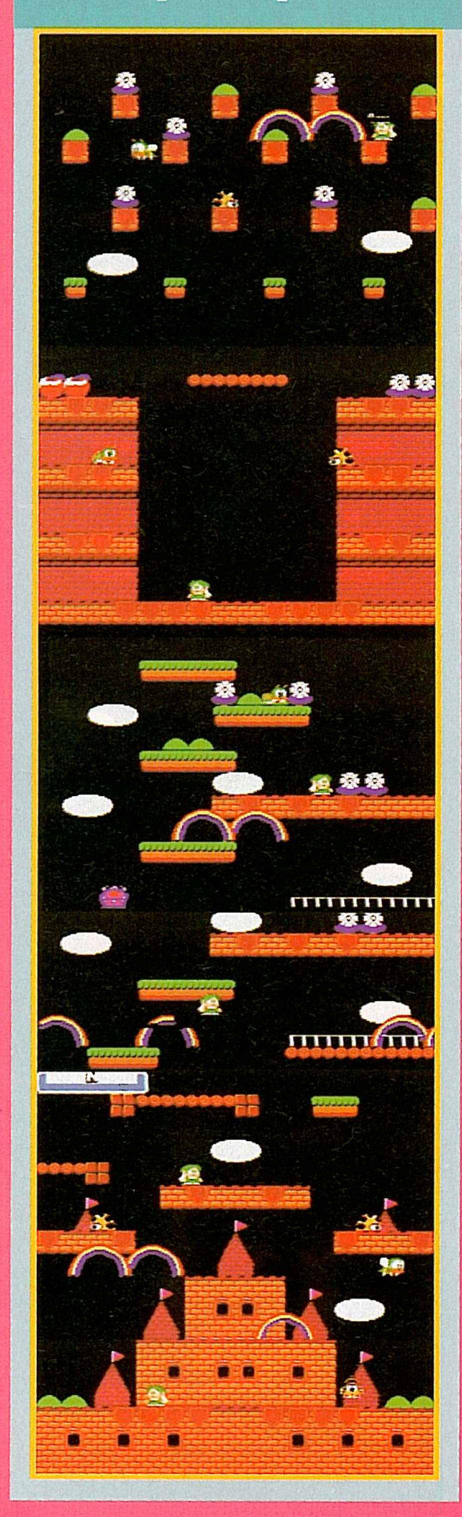








Fase 4: Noche de Vampiros ¡uuuh!

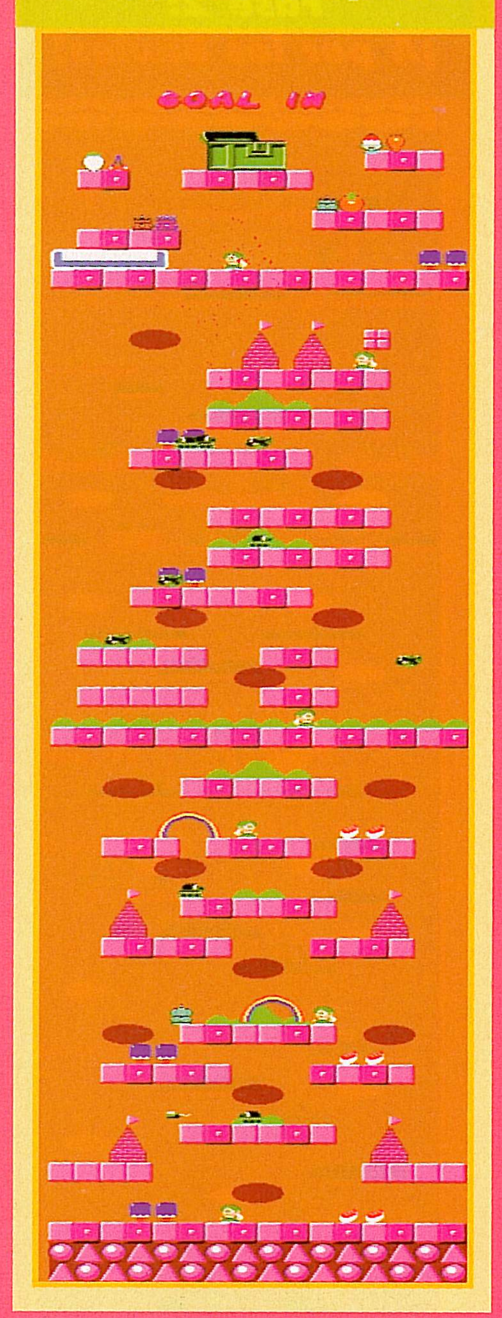


Islands»: nuestros protagonistas pueden lanzar a voluntad unos simpáticos arco iris que destruyen al enemigo. Dichos arco iris sirven a su vez como improvisadas plataformas con las que podremos acceder a lugares, en principio, inaccesibles.

Como si del mismísimo don Pelayo se tratase, nuestros chavales inician la reconquista desde la Isla de los Insectos, la cual está plagada de escarabajos, mosquitos trompeteros y demás seres insoportables. De allí pasarán a la Isla de la Batalla, habitada por los excedentes de la guerra del Golfo. Más allá les espera el Islote de los Monstruos, donde merodean hombres lobo, vampiros y redactores de Micromanía; la Isla de los Juguetes, la Isla del Mundo de Arkanoid, la de los Robots, y finalmente el baluarte del malvado von Bubba: la Isla del Dragón.

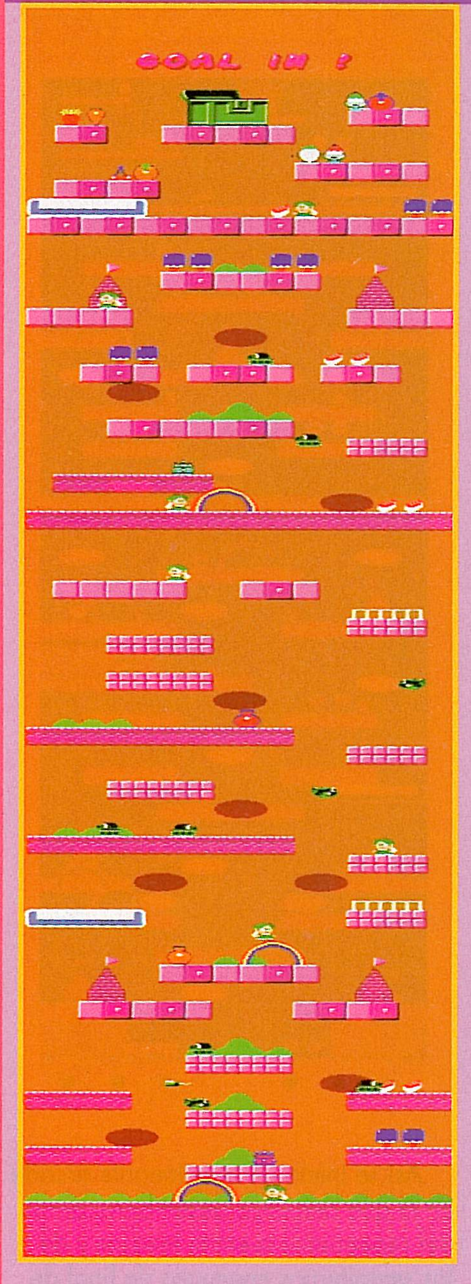
Todos estos mundos configuran un cartucho simpático, original, algre y muy divertido con el que pasártelo en grande no te resultará nada complicado. Te lo podemos asegurar.

Fase 5: Guerra Contra las Máquinas

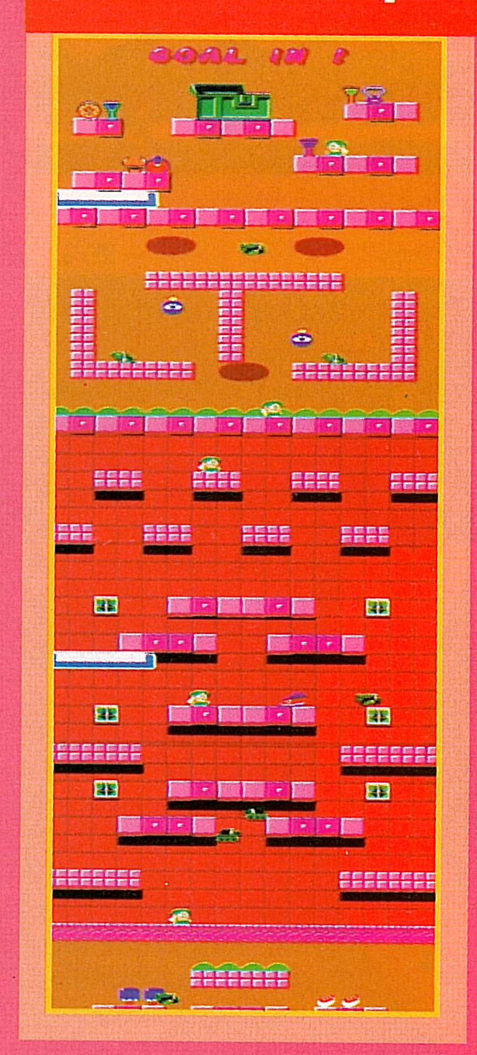


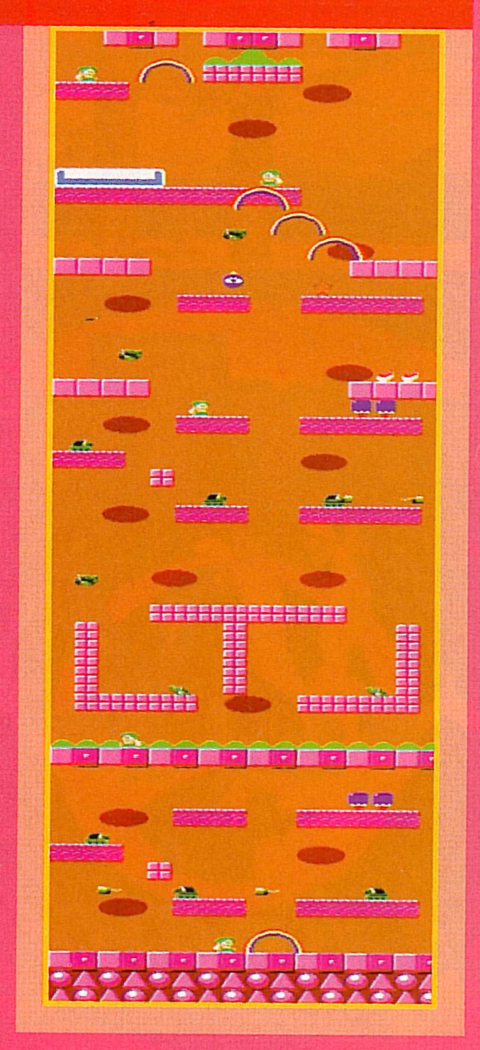
No te dejes asustar por lo pequeño de sus gráficos. ¡Son la mar de divertidos!

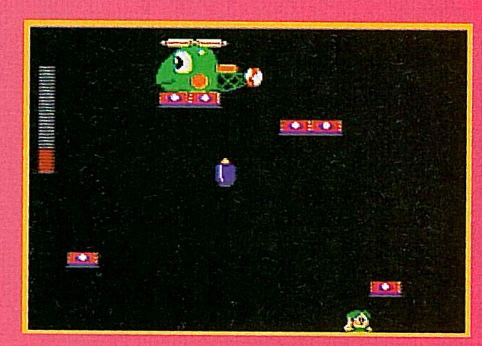
Fase 6: Más excedentes del Golfo



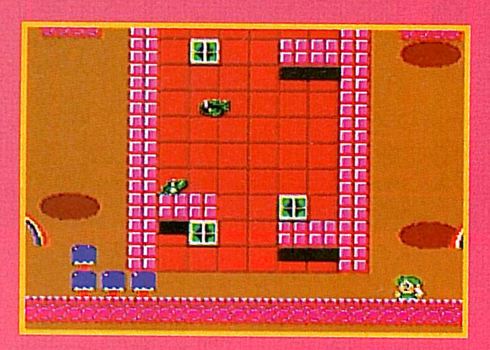
Fase 7: ¡Adiós a las Armas!

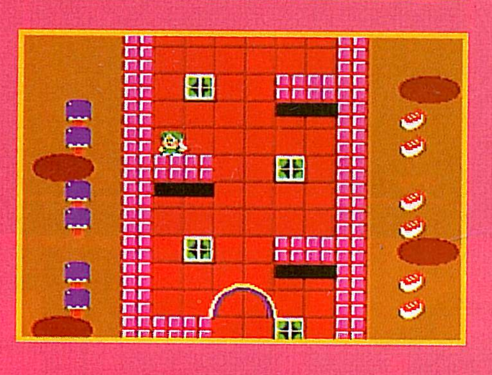












Rainbow Islands aprovecha al máximo las posibilidades de la Master System y logra convertirse en un juego entretenido y simpático donde los haya.



Gráficos (1–10)

Numerosos y bien hechos, aunque demasiado pequeños.

Movimiento (1–10)

Simple, simple, quizá lo más flojo del juego.

Sonido (1–10)

Ni fu ni fa.

Jugabilidad (1–10)

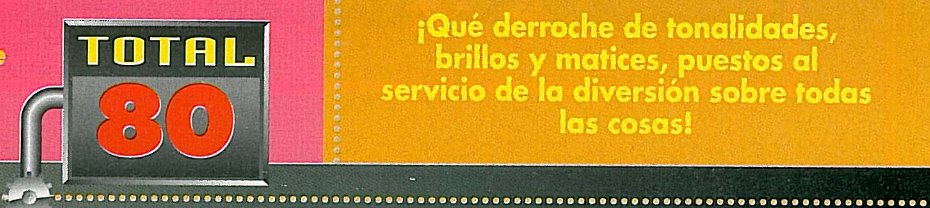
Hay que reconquistar nuestra tierra, y no pensamos rendirnos.

OPINION

Uno no había visto nunca tanto colorido en un juego de Master System. El número de fases es lo bastante alto como para mantenernos pegados a la consola un número considerable de horas.

Su dificultad, por el contrario, es más que piadosa, para evitar blasfemias y ataques de nervios en jugadores frustrados.

Un sólo aspecto negativo: solamente aparecen un máximo de tres arco iris en pantalla, y si lanzamos más, se vuelven invisibles... ¡Misterios de la naturaleza!



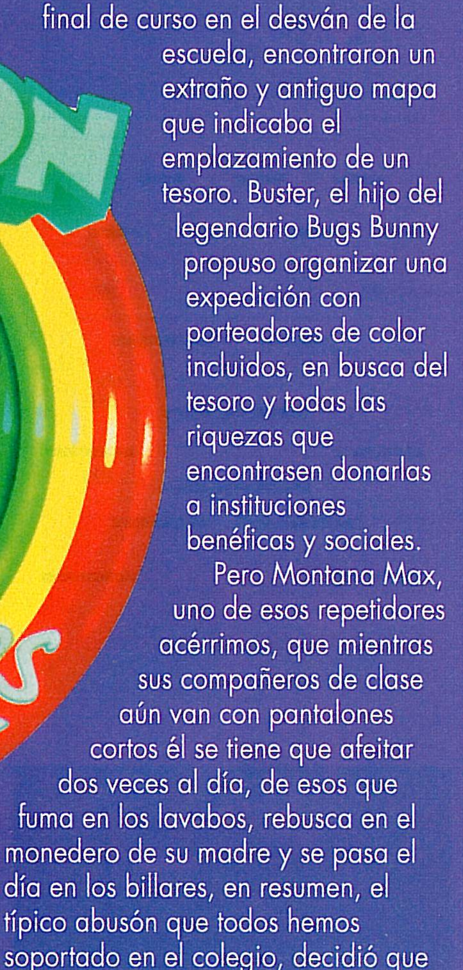
¡Qué derroche de tonalidades, brillos y matices, puestos al servicio de la diversión sobre todas las cosas!







Tiny Toon Adventures



Bugs Bunny, el Pato Lucas y Porky se habían ganado un puesto de honor en el mundo de los dibujos animados. Ahora disfrutaban de fama, fortuna, y una familia a la que cuidar. Y como ninguno de ellos deseaba que sus hijos tuvieran que pasar por las mismas penalidades que ellos para ganarse la vida (léase caídas desde rascacielos, aplastamientos, estrangulaciones y peleas con Yosemite Sam), decidieron apuntar a sus retoños a la más prestigiosa escuela de Dibujolandia.

Allí obtendrían la formación necesaria para llegar a ser dibujos de provecho y útiles a la sociedad.

Una mañana cualquiera, mientras los chavales preparaban la obra de final de curso en el desván de la escuela, encontraron un extraño y antiguo mapa que indicaba el emplazamiento de un tesoro. Buster, el hijo del legendario Bugs Bunny propuso organizar una expedición con porteadores de color incluidos, en busca del tesoro y todas las riquezas que encontrasen donarlas a instituciones benéficas y sociales.

Pero Montana Max, uno de esos repetidores acérrimos, que mientras sus compañeros de clase aún van con pantalones cortos él se tiene que afeitar dos veces al día, de esos que fuma en los lavabos, rebusca en el monedero de su madre y se pasa el día en los billares, en resumen, el típico abusón que todos hemos soportado en el colegio, decidió que







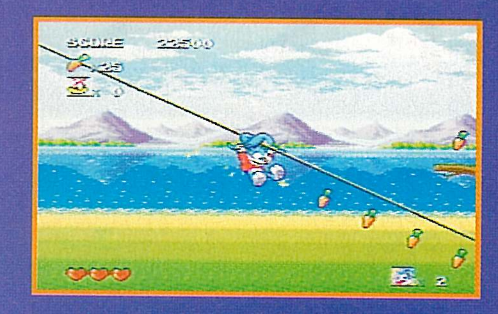








Konami • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: 7



Hay que reconocer que este Buster es un conejo realmente listo y hábil.



Divertido, colorista, animado, ¿qué más se puede pedir a un cartucho?

la caridad empezaba por uno mismo. Así que, ni corto ni perezoso, agarró el mapa y se lo guardó en su zarrapastrosa chaqueta. No sirvieron las súplicas ni los lamentos de sus compañeros.

Tras las amenazas de Buster de ir con el cuento a la Guardia Civil Montana Max, asustado, decidió aliarse con el malvado Doctor Gene Splicer. Juntos tramaron un plan tan oscuro como infame: mientras Montana Max secuestraba a Babs Bunny, Fifi la mofeta y Shirley the Loon, el Doctor Splicer instalaría un controlador mental en los tiernos





Uno de los aspectos más destacados de este juego es su increíble colorido.





Bonus de los buenos



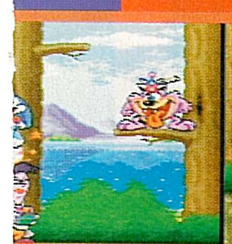


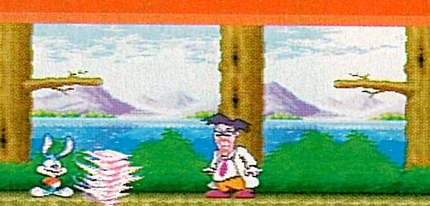


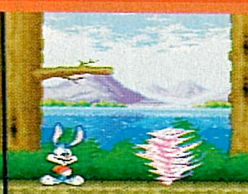
En todo buen juego que se precie, no pueden faltar las fases de Bonus. Tiny Toons, por supuesto, las tiene y muchas. Para acceder a ellas bastará con que toques un circulo de colores que aparecerá en algunas pantallas. Y ... ¡a hacer puntos como loco!

PRIMER CONTACTO

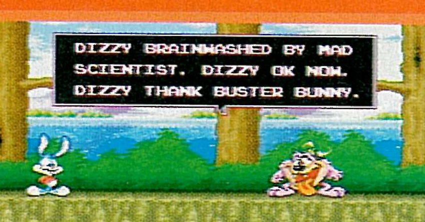
La primera vez que juegas con este impresionante Tiny Toons, descubres que te encuentras ante un cartucho especial. La belleza de sus decorados, las increíbles animaciones de los personajes y su innegable capacidad para engancharte desde el principio te hacen augurar horas y horas de diversión "animada" a tope.





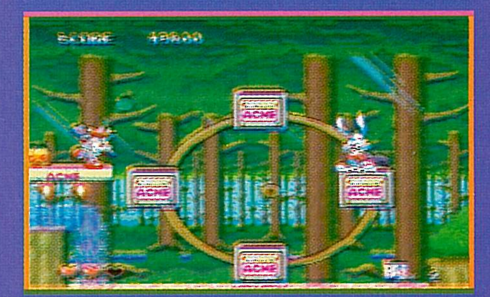






Tiny Toon







cerebros de Dizzy Devil, Plucky Duck y Hamton, poniéndolos a sus órdenes.

Buster Bunny, tras denunciar la desaparición de sus amigos en el programa televisivo "Quién sabe dónde", decidió resolver él mismo dicho misterio.

Tras consultar al detective Mike Hilario, supo que Montana Max y el doctor Splicer eran los raptores de sus amigos, y que ya habían partido en busca del tesoro. Buster, sin apenas dudarlo, se puso inmediatamente en marcha.

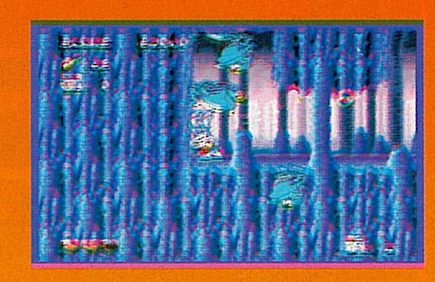
Ahora es necesario que nuestro amigo -con tu inestimable ayuda-, encuentre el tesoro antes que los mugrosos raptores.

De su objetivo le separan siete apasionantes fases repletas de peligros y enemigos, dividida cada una de ellas en tres sectores, y que transcurren por bosques, cavernas, cataratas, barcos piratas... todas ellas llenas de sorpresas y alguna que otra pantalla de bonus escondida.

Para salir con éxito de pruebas tan difíciles, Buster cuenta con una velocidad de vértigo, la facultad de agacharse cuando el terreno se hace angosto, y con otros truquillos que irás descubriendo a lo largo de este súper divertido juego. ¡A por ellos!




¡Bajo tierra!








Una de las fases más divertidas de este cartucho es la que transcurre bajo tiera. En ella Buster tendrá que demostrar todas sus habilidades para sortear lo cientos de peligros que le acecharán.





En ocasiones nuestros amigos nos soltarán alguna que otra parrafada. Nada importante...



Final de fase

Lo que Buster no sabe es que al final de cada fase le espera uno de sus amigos que, al llevar el maligno controlador mental en la cabeza, obedecerá las órdenes del doctor Splicer y le atacará con saña. Como Buster es un gran amigo, tendrá que destruir la máquina del doctor sin dañar a sus amigos, lo que a veces puede resultar harto complicado.

Un detalle más que te ayudará a pasártelo en grande en esta genial aventura para Mega Drive.



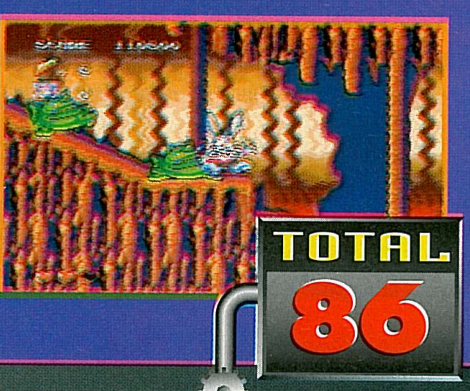


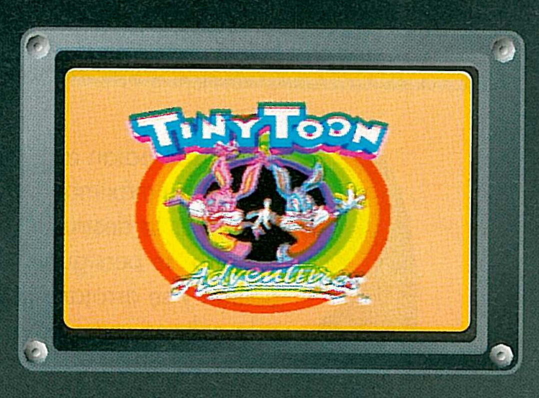


Konami ha sabido crear un juego de éxito al tiempo que ha lanzado una nueva estrella para los videojuegos: Buster Bunny.









	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráficos								●		

Tanto los personajes como los escenarios son simples pero muy efectistas.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Movimiento									●	

Las animaciones de Buster Bunny, realmente soberbias.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sonido									●	

Nuestra opinión es unánime: alucinante.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugabilidad									●	

Este juego va a tener mucha mucha gente pegada a la consola durante meses.

OPINION

Konami parece abonada a los juegos adictivos y llenos de calidad gráfica. Tras los exitosos «Tortugas V» y «Sunset Riders», ha sido lanzado al mercado este cartucho cuyos protagonistas son los hijos de aquellos legendarios personajes de la Warner que tanto nos han hecho disfruta. Plataformas a troche y moche, fases llenas de colorido y diversidad, un scroll que en determinados momentos se hace supersónico, y unos personajes muy queridos serán las claves de su rotundo éxito.

Buster Bunny, haciendo honor a su apellido, protagoniza una de las aventuras más divertidas que Konami ha hecho para Mega Drive.

TOTAL 86

Son dos, se odian a muerte, su máximo anhelo es la destrucción del otro, se persiguen, se pelean y se arrojan cosas a la cabeza, pero no están casados .

¿Quiénes son? Claro, nada menos que Tom y Jerry, el gato y el ratón que alegraron nuestras tardes de infancia con sus divertidas regañinas.

Pues dispuestos a seguir entreteniendo a las nuevas generaciones, que ya no pasan tanto tiempo frente a la televisión y sí jugando con las consolas, han trasladado sus aventuras al divertido escenario de la Game Gear.







El pobre Tom tendrá que esquivar todas las lámparas, escobas y demás peligros con que se cruce.

¡Corre, corre, que te pillo!

La acción arranca cuando Jerry encuentra el viejo mapa de un tesoro enterrado en el jardín. Impaciente corre a enseñárselo a Tom y le propone colaborar en la búsqueda y repartirse los beneficios.

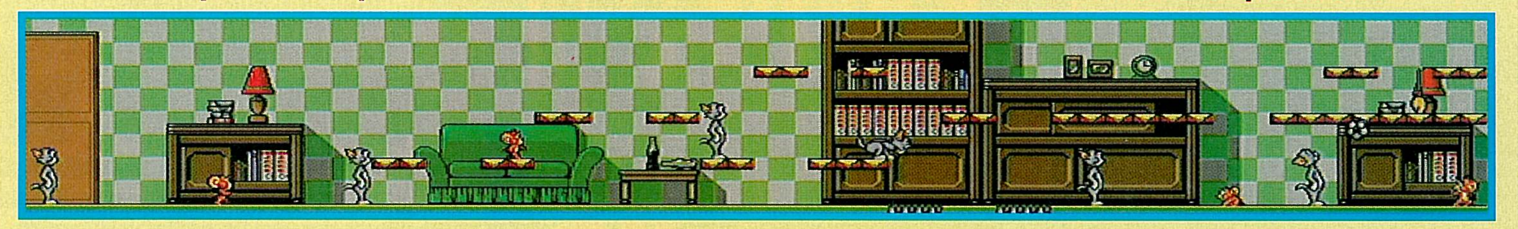
Pero Tom, gato avaricioso y tacaño donde los haya, no acepta el trato e intenta arrebatarle el mapa a su simpático vecino.

Y Jerry, acostumbrado como está a los desaires de su amigo, se lanza a la búsqueda del tesoro con su perseguidor detrás.

Y por una vez y sin que sirva de precedente, controlaremos al pobre y vapuleado gato por las cinco fases de que consta este singular juego de plataformas y persecución. Intentar coger a Jerry será nuestro objetivo, cosa nada fácil ya que éste se defenderá con petardos, tracas, y toda una amplia gama de trampas que harán nuestra persecución mucho más arriesgada y divertida.

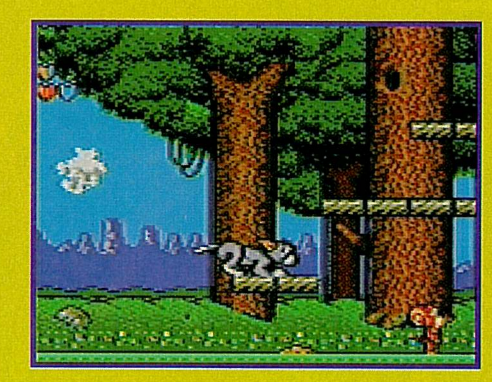
PRIMER CONTACTO

Nuestros primeros minutos con este divertido juego fueron de confusión absoluta. Caímos en todas las trampas y Jerry se tenía que parar a esperarnos mientras se reía de nuestra inutilidad. Claro que una vez que nos familiarizamos con los movimientos de Tom, la cosa cambió completamente.

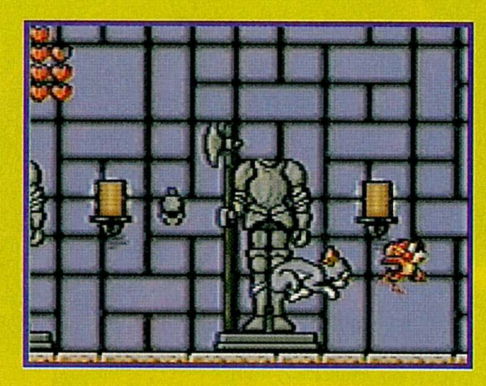


Sega • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 1 • Continuaciones: 7 • Fases: 5





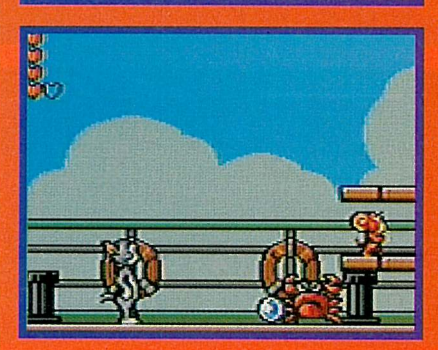
La originalidad, la animación y los protagonistas convierten a este juego en imprescindible.



Los Enemigos







Hay que ser rápido a la hora de atrapar a Jerry, ya que si le permitimos llegar sano y salvo hasta el final de fase, siempre habrá allí algún pariente lejano suyo que nos pondrá más de un obstáculo a la hora de capturar al ratoncillo.

Bonus y bonus





Al final de cada fase tendremos la oportunidad de incrementar nuestra energía con dos divertidas pruebas: una inspirada en el popular Pacman y la otra consistente en recoger los objetos que nos arrojan desde unas ventanas. Tan entretenidas como el juego en sí.



Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nuestra precaria vista no sufrió con gráficos tan claros y llamativos.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Actúan y se mueven como lo que son: dibujos animados.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una bonita melodía, pero pobres efectos sonoros.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

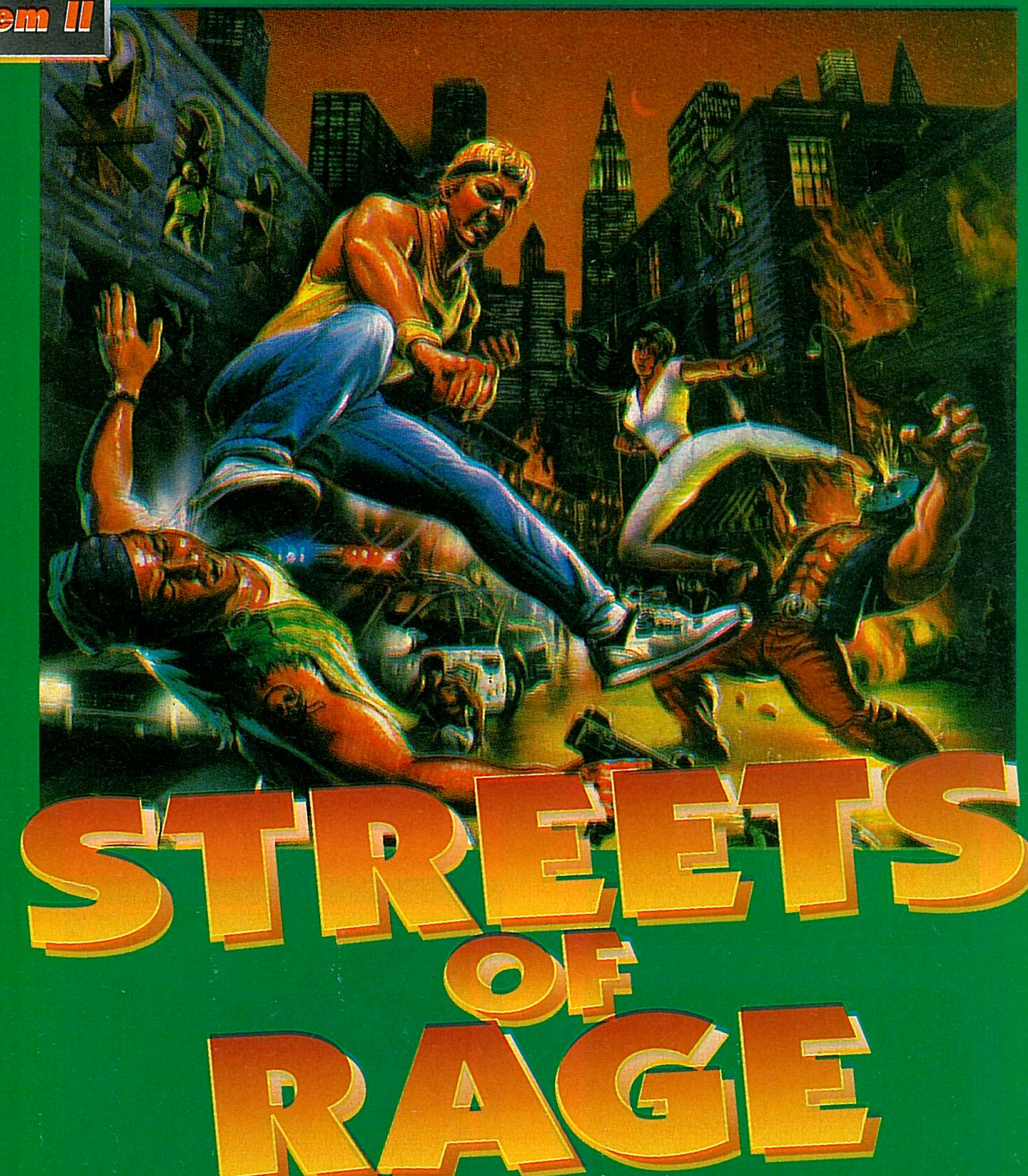
Uno no se queda tranquilo hasta que consigue ponerle la zarpa encima a Jerry.

OPINION

No hay duda de que aparezcan juegos tan divertidos y originales como este es algo muy de agradecer. Tom no se limita a recorrer fases evitando los peligros, sino que vigila, acosa, y se lanza como una flecha sobre el pobre ratoncito. La animación de los personajes está bastante lograda y variada, y la música parece sacada de uno de sus programas de televisión. En definitiva, en Tom y Jerry destaca su adicción y originalidad. Sin embargo, el escaso número de fases hace que la dificultad del juego se sitúe al nivel del suelo.

Las contínuas persecuciones dotan a «Tom y Jerry» de una adicción increíble. Original y divertido donde los haya.

TOTAL 82



STREETS OF RAGE

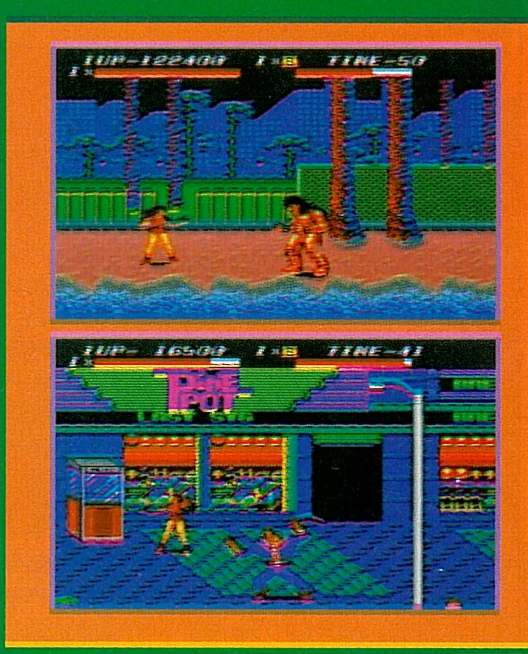
Cuando la ira se apodera de las calles

Atrás quedaron los tiempos en que las personas decentes podían pasear tranquilamente por las calles sin correr ningún peligro. Desde que Mr. Big llegó a la ciudad, ésta se había convertido en un hervidero de delincuencia y vandalismo ante las que el ciudadano se veía indefenso.

El tal Mr. Big era un mafioso de baja estopa enriquecido gracias a negocios de los que es mejor no hablar, que basaba su poder en la coacción y el crimen.

En pocos años se había convertido en el amo de la ciudad y hasta el alcalde comía de su mano. La delincuencia y el caos campaban a sus anchas mientras la policía estaba atada de pies y manos dado que su jefe estaba en la nómina de Mr. Big.

La antigua alegría fue suplantada por el miedo y ninguna esperanza quedaba ya hasta que tres duros policías, hartos de estar de brazos cruzados ante el delito, decidieron resolver ellos mismos el problema. Sin otras armas que su valor y su entrenamiento, se lanzan a estas "calles de la ira" en busca de Mr. Big para devolverle al agujero del que nunca debió salir.



ENEMIGO MÍO

No, no estáis ante la plantilla de redactores de TodoSega. Estos tipos con tan mala pinta son nada menos que los enemigos de final de fase, y aquí os los mostramos para que os hagáis una ligera idea de cómo las gastan por estas calles.





Sega • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 8

Fase 1
En el Centro de la Ciudad



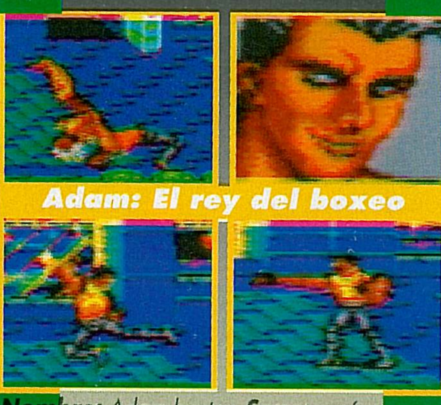





Blaze: Un angel en el infierno

Nombre: Blaze Fielding. **Sexo:** Hembra. **Edad:** 21. **Historial:** ex policía. **Hobby:** la lambada. Experta en judo y aikido.

Quiso demostrar que podía ser más rápida y mortal que cualquier hombre, y realmente lo ha conseguido. Veloz y elástica, es considerada por muchos la luchadora más completa del grupo. Destacan sus increíbles proyecciones y su único defecto es su escasa resistencia.



Adam: El rey del boxeo

Nombre: Adam hunter. **Sexo:** varón. **Edad:** 23. **Historial:** ex policía. **Hobby:** los bonsais. Experto en boxeo y full-contact.

Antiguo miembro de las Panteras Negras, pasó su infancia en las calles, donde tuvo que aprender a defenderse si quería sobrevivir. Basa su poderío en una extraordinaria agilidad y magníficas patadas. Un luchador sólido y equilibrado.

Fase 2
Lo peor está en los Suburbios






Fase 3
¡Vámonos a la playa!








Axel: la fuerza ante todo

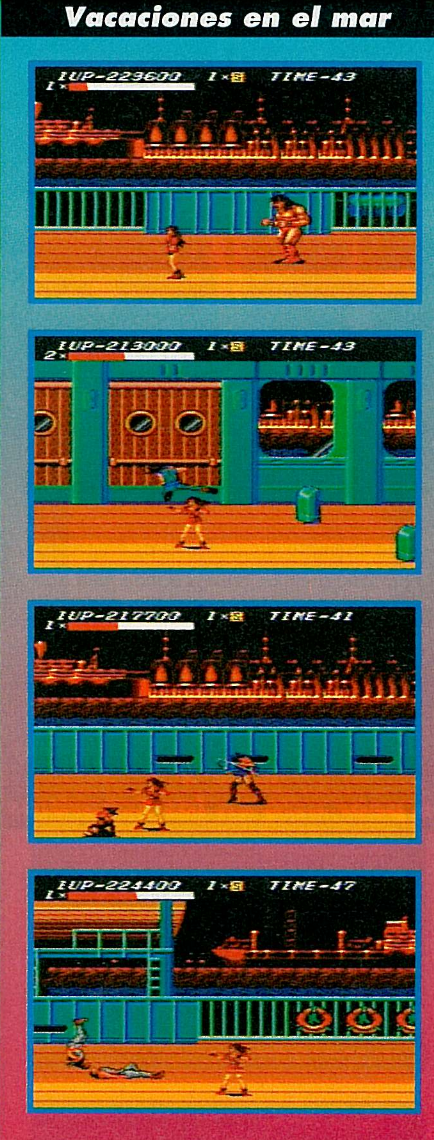
Nombre: Axel Stone. **Sexo:** varón. **Edad:** 22 **Historial:** ex policía. **Hobby:** los videojuegos. Experto en artes marciales.

Practica el kárate desde niño, lo cual combinado con un intensivo entrenamiento con pesas le convierten en un luchador sencillamente imparable. Poseedor de una extraordinaria fortaleza, su único defecto es la escasa capacidad de salto.

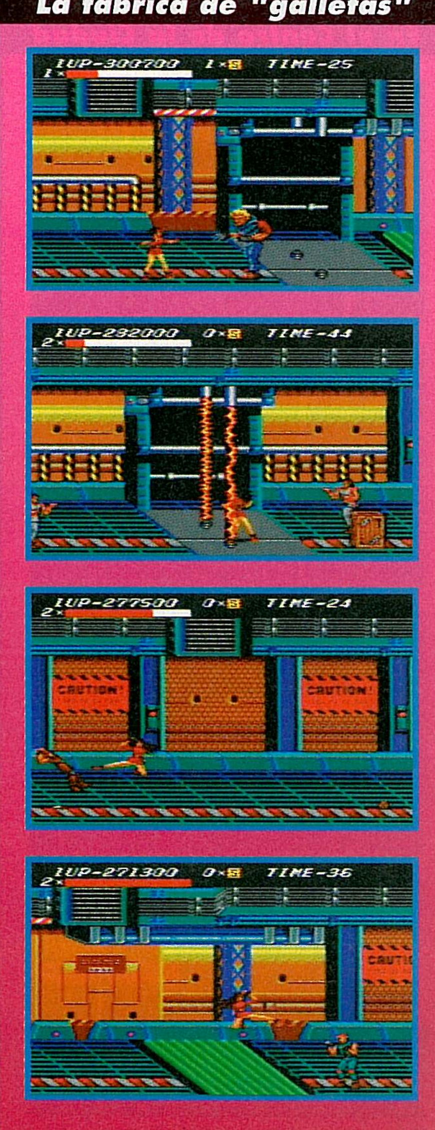
Fase 4
Un "puenting" muy especial



Fase 5
Vacaciones en el mar



Fase 6
La fábrica de "galletas"



Pero la cosa no va a resultar nada fácil. Nadie sabe donde se oculta el villano, y hasta encontrarle deberán recorrer las ocho fases de que consta la ciudad. Y como la policía hace meses que no pisa por allí, podéis imaginaros la cantidad de mangantes que corren a sus anchas: macarras pandilleros, punks, karatekas de película de serie B, chicas en cuero negro y látigo al cinto, matones , luchadores de Wrestling, gordos zampafuegos, gheisas y demás indeseables se cruzarán en vuestro camino dispuestos a machacaros.

No habrá tregua en esta lucha desigual. Ellos son muchos y van armados, pero vosotros también podéis hacerlo. Golpead cabinas de teléfonos, buzones y papeleras. En ellos podréis encontrar cuchillos, barras, botellas rotas con las que la potencia de los golpes se verá incrementada, así como manzanas y otros objetos que recargarán vuestra energía.

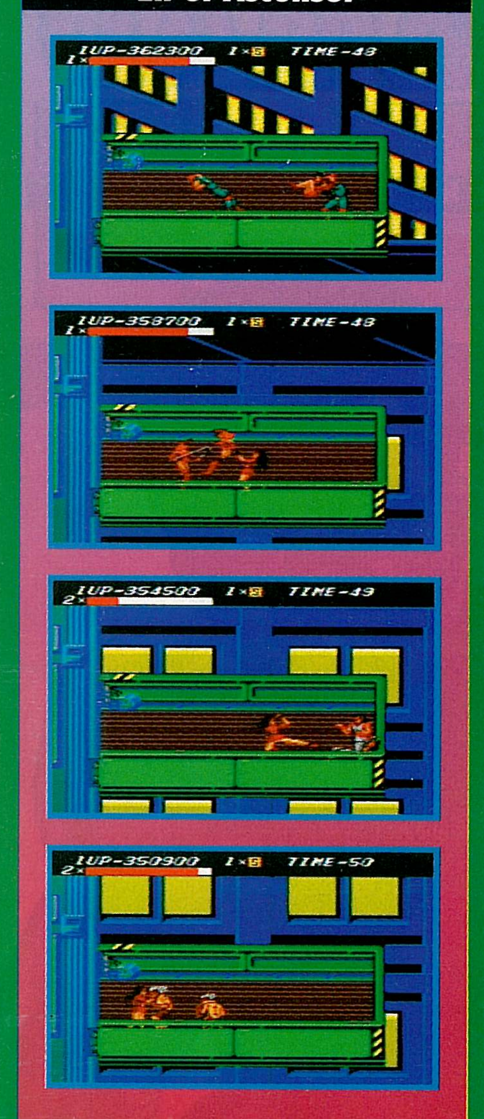
De un lado, el caos, la injusticia, la violencia, el mal en sí mismo. Del otro, tres ex policías honrados y honestos que pretenden devolver el orden a la ciudad con la fuerza de sus puños. El desenlace, próximamente en tu Master System.







Fase 7
En el Ascensor



Fase 8
La Guarida de Mr.Big



¡Llamad al 091!



No hay que olvidar que los protagonistas de «Streets of Rage» son antiguos policías, y todavía conservan muy buenas amistades en el cuerpo.
Así que si os veis en peligro, pulsad PAUSE y luego el botón B y un coche patrulla acudirá urgentemente en vuestra ayuda.

Hasta el Final

No nos gusta "reventar" los juegos, pero el redactor que ha escrito este comentario se ha empeñado llegar hasta el final y... ¡parece que lo ha conseguido!. Eso nos hace pensar que muy muy difícil no debe ser este Streets of Rage.







	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gráficos

Los escenarios tienden a repetirse demasiado.

Movimiento

Aceptable variedad de golpes y movimientos.

Sonido

Melodía de Yuzo Koshiro, aunque a veces no lo parece.

Jugabilidad

Dan ganas de luchar, golpear, destruir...

OPINION

Nos alegra comprobar que siguen apareciendo juegos tan entretenidos para la Master System y que demuestran que la "veterana" de Sega sigue gozando de una salud de hierro.

«Streets of Rage» marcó una época cuando se lanzó para la Mega Drive, y aunque esta versión no merece el calificativo de sobresaliente, no deja de ser un juego muy ameno y francamente adictivo.

Desmerece un tanto lo repetitivo de los escenarios, y se echa de menos algún que otro enemigo diferente.

Con cartuchos como «Streets of Rage», la Master System pone al descubierto sus mejores posibilidades

TOTAL 85

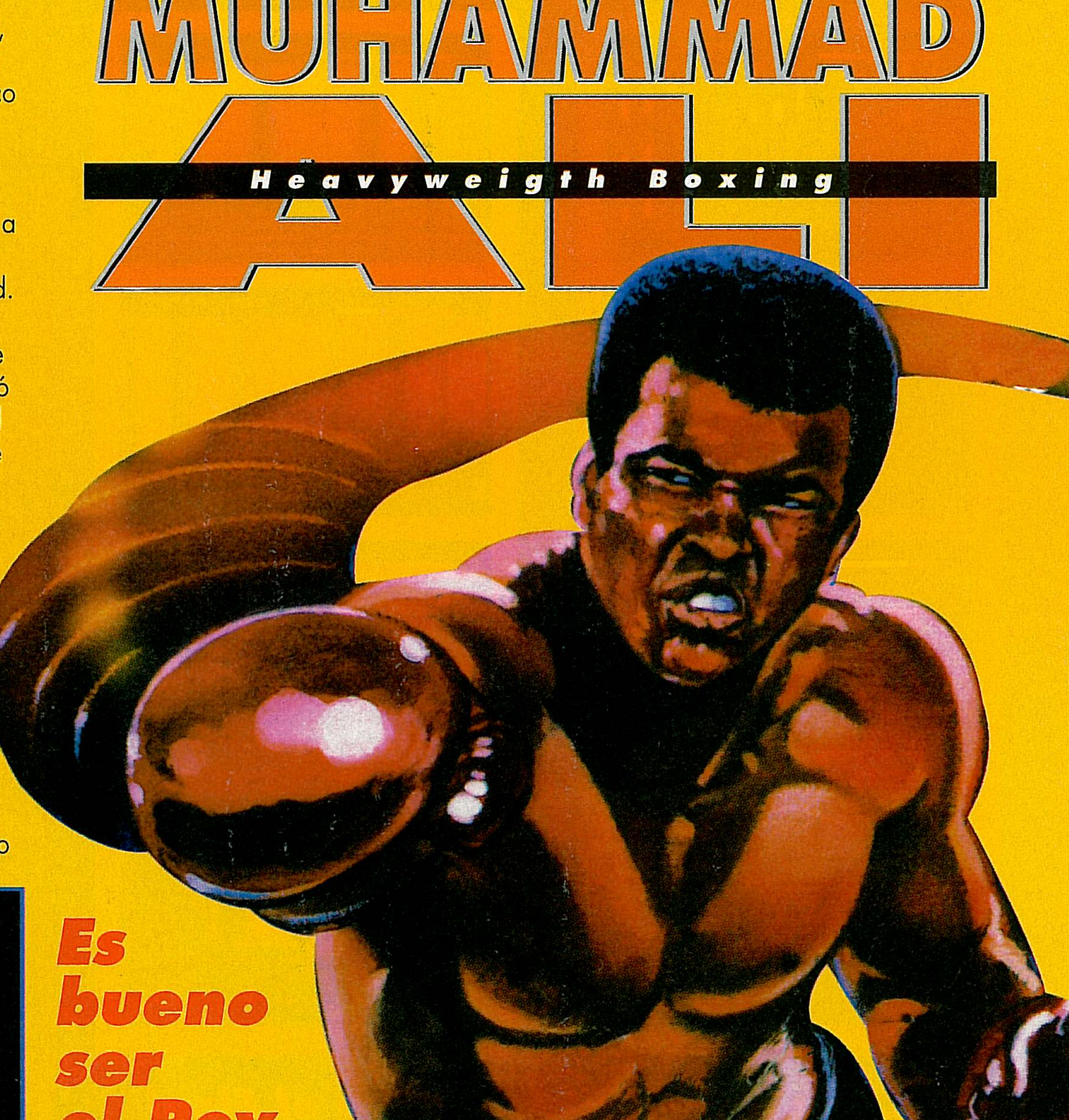
MUHAMMAD ALI

Heavyweigth Boxing

Como boxeador fue el número uno indiscutible, pero su personalidad le convirtió en un tipo único dentro y fuera del ring. Cuando era joven, y todavía se llamaba Cassius Clay, arrollaba a los rivales con su impresionante velocidad. Convertido al islam, y con el nuevo nombre de Muhammad Ali, se negó a acudir a la guerra del Vietnam por motivos religiosos, y fue desposeído del título mundial de los pesos pesados.

Cuando retornó al cuadrilátero, tres años después, era un boxeador cansado, pero en un sorprendente combate arrebató el título al por entonces invencible George Foreman.

Pues ahora tienes la ocasión de revivir sus increíbles hazañas gracias a este buen cartucho de Virgin. Con opciones de campeonato





Es bueno ser el Rey

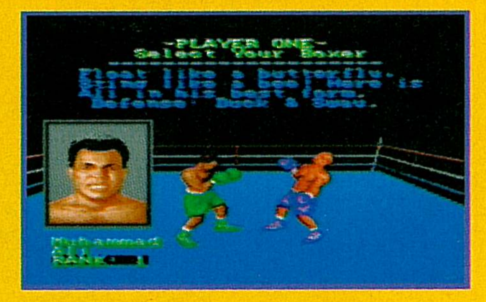


o exhibición, Alí se verá las caras con nueve duros boxeadores.

La variedad y rapidez de los golpes sorprenderá a propios y extraños, aunque la elección de los mismos dependa en muchas ocasiones del azar, dado que sus autores han sacrificado realismo en aras de la jugabilidad. Pese a esos pequeños detalles, "El más grande" volverá a serlo en tu Mega Drive.



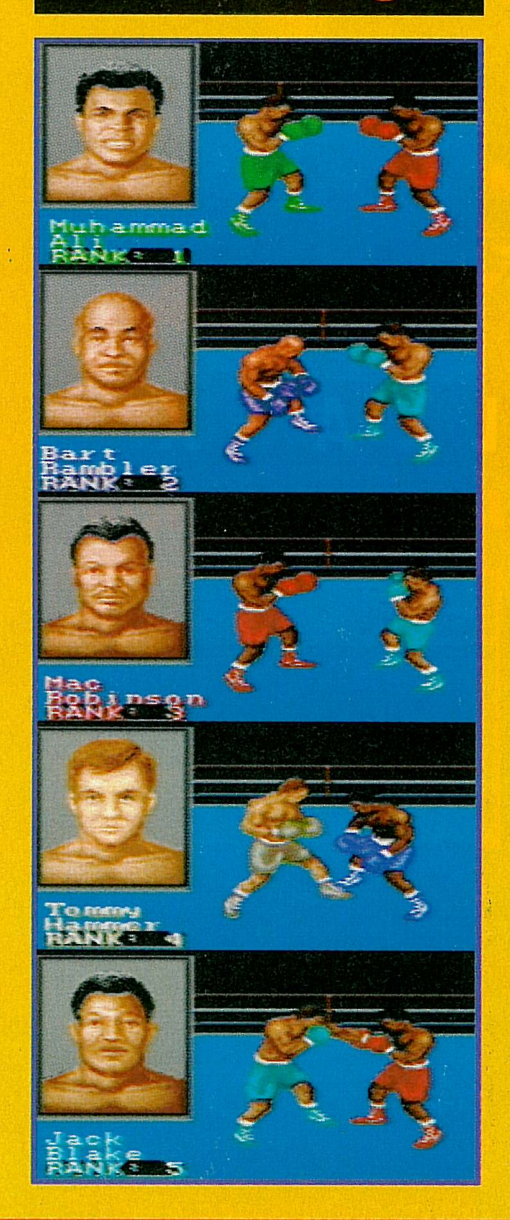
Tras romperle la mandibula a su oponente, Alí saluda a sus incondicionales.

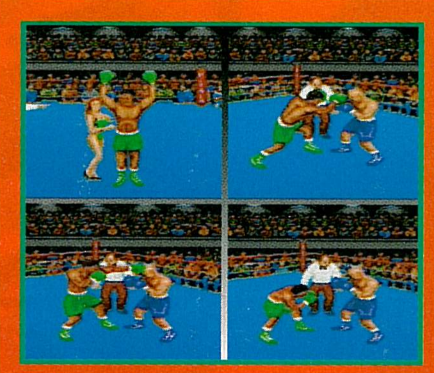


Pocos boxeadores podrán resistir la fortaleza e impetu de Muhammad Alí.

Virgin • Simulador deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dif: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: 10 boxeadores

El Ranking





"Flota como una mariposa, pica como una abeja", así era Alí en sus buenos tiempos. Utiliza los golpes directos en distancias medias y los ganchos en las cortas. ¡Ah!, y no te olvides de cubrirte. Este Alí no encaja tan bien como el de verdad.

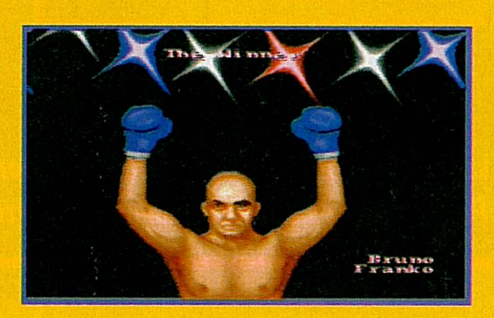


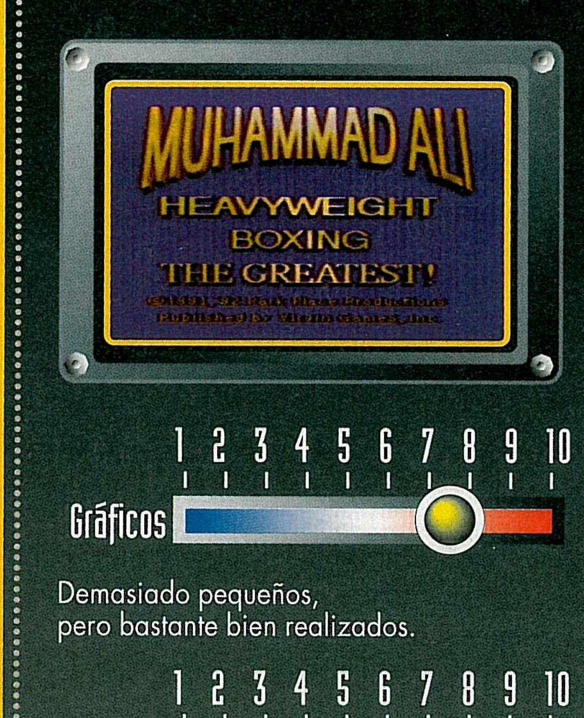




PRIMER CONTACTO

Carlos Espinosa, un boxeador mexicano de impresionante récord, apenas nos puso problemas. Tras un intercambio de puñetazos, en el que Carlos llevó la peor parte, un impresionante golpe al hígado le hizo besar la lona. Arriba podéis ver el combate casi al completo.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Demasiado pequeños, pero bastante bien realizados.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Brillante. Los boxeadores se mueven y golpean como los de verdad.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Buenos efectos sonoros, pero melodías casi inexistentes.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Un combate cansa casi tanto como en la vida real.

OPINION

Estábamos un poco cansados de que en los simuladores de boxeo no existieran verdaderas posibilidades de golpear: primero un púgil recibía un golpe y después el contrincante podía responder. Pues bien, los señores de Virgin han resuelto esto con bastante buena nota. Se puede golpear y ser golpeado de manera casi simultánea. Las "pegas" son los deficientes desplazamientos sobre el ring, y que los boxeadores sean demasiado pequeños. Lo mejor, cuando Alí pisa el cuadrilátero: la gente aplaude enloquecida mientras corea su nombre.



Pese a algunas deficiencias, este cartucho es un peso pesado que los amantes del boxeo no pueden perderse.



PATRULLA-X

Mutantes Contra la Delincuencia

Cada vez iba a más. La histeria antimutante se extendía como un reguero de pólvora. Algunas organizaciones exigían la reclusión de los mutantes en campos de concentración, culpándoles de buena parte de los males que les acontecían. Por todo el mundo el odio hacia estos individuos con habilidades extraordinarias hacía peligrar incluso su supervivencia.

Por ello el profesor Charles Xavier, conocido mutante y telépata, decidió



crear una escuela para mutantes donde podrían entrenarse y combatir el crimen allá donde éste apareciese. De esta manera, demostraría que no representaban una amenaza para la sociedad, sino todo lo contrario.

Ese fue el germen de la Patrulla-X, un grupo cuya composición varió y evolucionó con el paso de los años.

Para estar siempre preparados y en forma frente a cualquier peligro, la Patrulla X se entrenaba diariamente en la denominada "Sala de peligro", un sofisticado escenario donde, con la ayuda de androides y hologramas, recreaban escenas de peligro real.

Su mayor amenaza estaba representada por el nombre de Magneto, otro mutante que poseía el poder de alterar los metales y que ansiaba conquistar el mundo.

Tu cometido en este nuevo y espectacular cartucho ya lo habrás adivinado: arruinar los planes de







Magneto. Para ello, podrás elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus poderes característicos, a los que tendrás la oportunidad de acceder durante el transcurso del juego. Otros antiguos miembros del grupo, como Tormenta o el Hombre de Hielo, estarán igualmente prestos a ayudaros cuando así lo necesitéis en un cartucho que transcurre a lo largo y ancho de escenarios singularmente hermosos y bien conseguidos, que os trasladarán a un mundo alucinante y repleto de mutantes. El resto, que tengáis éxito o no en vuestra misión, dependerá a partir de este instante tan sólo de vosotros.



Los primeros pasos en este juego son sencillos: deambular tranquilamente por la mansión hasta que el profesor X decida teletransportarnos a la Sala de Peligro. Allí es donde realmente empezarán los problemas... ¡y la diversión!



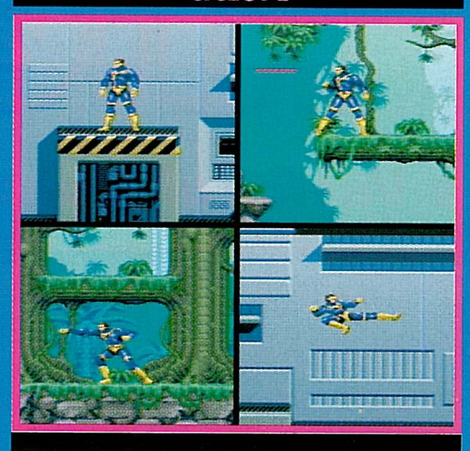
Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 6

LOBEZNO



Nombre real: *Logan*
Habilidades mutantes: *Rápida capacidad de curación. Su esqueleto está recubierto de un metal indestructible y posee unas garras del mismo metal.*

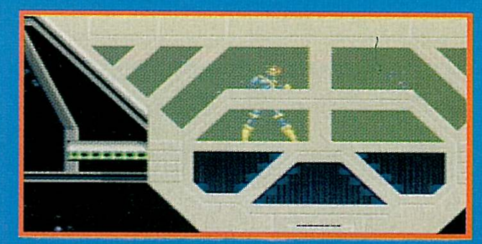
CÍCLOPE



Nombre real: *Scott Summers*
Habilidades mutantes: *Es capaz de proyectar un poderoso rayo por los ojos. Es invulnerable a su propio poder.*

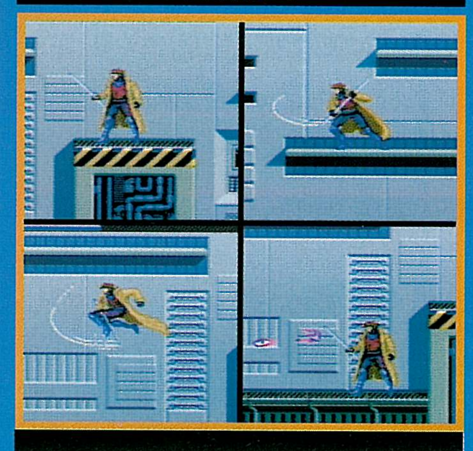






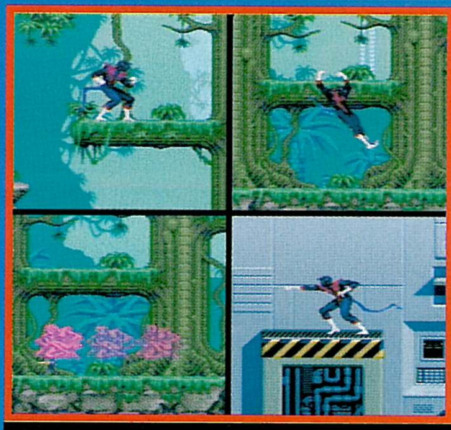


GAMBITO



Nombre real: *Remy Lebeau*
Habilidades mutantes: *Produce pequeñas cargas de energía que al liberarse provocan una explosión.*

RONDADOR NOCTURNO



Nombre real: *Kurt Wagner*
Habilidades mutantes: *Se teletransporta a cortas distancias. Es invisible con poca luz.*



Gráficos (escala 1–10): 8

Un atractivo compendio de escenarios llenos de color y personajes muy cuidados.

Movimiento (escala 1–10): 8

Cada personaje ejecuta con habilidad sus golpes más característicos.

Sonido (escala 1–10): 7

Buenos efectos sonoros, pero melodías casi inexistentes.

Jugabilidad (escala 1–10): 6

Este juego tiene de todo, menos de ésto.

OPINION

Dentro de la reciente invasión de personajes del cómic y la televisión en el mundo de Sega, le ha tocado el turno a una de las series de mayor éxito de la Marvel: «La Patrulla X». En esta ocasión, el producto ha quedado bastante digno, lleno de bonitos escenarios, con una gran calidad gráfica y unos efectos sonoros aceptables. Sin embargo, falla en algo tan importante como la adicción. Falta acción, dinamismo y, sobre todo, enemigos. Estaréis conmigo en que es algo imperdonable en un cartucho que posee otras grandes virtudes.

TOTAL 78

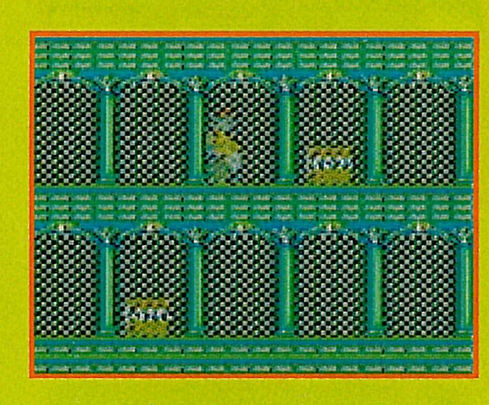
A los forofos y amantes de la vida contemplativa les gustará. El resto se quedará con ganas de marcha.

TaleSpin

La Vuelta al Mundo en... ¡Siete Días!

Uno creía que el mundo de los videojuegos era simple, justo y sencillo, sin ninguno de los males o problemas que suceden en el mundo real. Pues hete aquí que no, que asuntos tan mundanos como el de la corrupción política o como los maletines llenos de dinero para conseguir un contrato público, también se dan en el mundo de la Game Gear.

Y todo esto lo hemos averiguado gracias a un nuevo cartucho de Sega basado en personajes Disney llamado «Talespin».





Baloo y Kit, tras cobrar la indemnización por su despido del show de Mickey y Donald, decidieron montar una pequeña empresa de transportes. Poco a poco la empresa fue creciendo, llegando incluso a hacer sombra a una todopoderosa multinacional presidida por el siniestro Doctor Karnage.

Así que cuando la ciudad de Patoburgo decidió sacar a concurso público la contrata del servicio de transportes de la ciudad, el Doctor Karnage se apresuró a sobornar a su alcalde a cambio de la contrata.



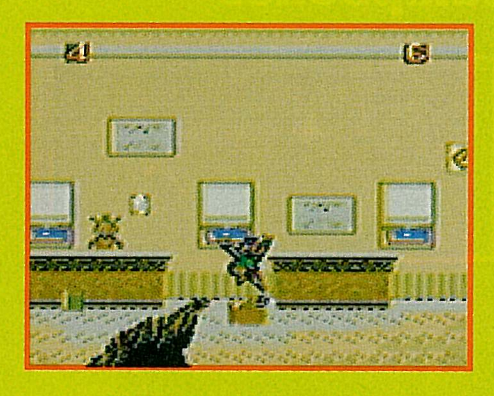


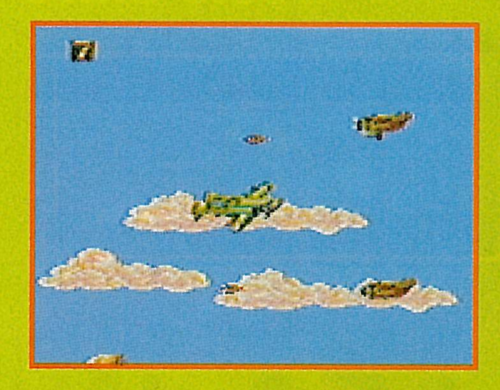


PRIMER CONTACTO

En la primera fase del juego podemos optar por seguir en la superficie o dejarnos caer por las cascadas y recorrer unas cavernas submarinas. En cualquier caso, todo estará plagado de cajas que deberemos recoger y de enemigos que tendremos que eliminar. Mucho cuidado con las gárgolas, porque a las muy asquerosas las da por escupir... ¡puag!

Sega • Plataformas • Megas:2 • Jugadores:1 • Niveles dificultad:1 • Continuaciones:3 • Fases:6











Como puedes apreciar, las malditas cajas se encuentran en los lugares más insospechados.



Baloo, a pesar de que se mueve de forma más torpe que Kit, resiste mejor los golpes.

Baloo y Kit impugnaron la decisión del alcalde y ante el clamor popular, el alcade les propuso una misión practicamente imposible de realizar para justificar su corrupta acción ante el pueblo: deberían recoger una serie de cajas repartidas por todo el mundo en el plazo de siete días. Si lo conseguían (cosa bastante improbable), el contrato sería suyo.



Sobra decir que dichas cajas están escondidas en los lugares más recónditos del planeta, protegidas por multitud de esbirros y trampas y que para encontrarlas tendremos que sudar auténtica tonta china.

Tu cometido, pora tanto, consiste en dirigir a Baloo y a Kit (puedes seleccionar a cualquiera de los dos personajes) por un montón de complejas fases hasta encontrar los embalajes necesarios para que nuestros chicos consigan el contrato. Así de sencillo. Y así de difícil.



Gráficos (1–10): 6

Confusos y borrosos.
Se recomienda una visita a la óptica.

Movimiento (1–10): 6

Esto no es moverse, sino arrastrarse.

Sonido (1–10): 7

Una melodía simple acompaña todo el desarrollo del juego.

Jugabilidad (1–10): 6

Se encuentran pocos alicientes que te inviten a echar una segunda partida.

OPINION

No es por quitarle méritos al inmenso mapeado multiscroll que presenta este juego, ni a su agradable melodía, ni a que, en fin, se nota que es un juego trabajado, pero está lleno de lagunas y deficiencias, tantas que no podemos dar una opinión positiva de él. Los señores de Sega han creído que por el hecho de introducir dos personajes famosos como protagonistas, pueden descuidar aspectos tan fundamentales como la jugabilidad o los gráficos, y, realmente, esto echa a perder un juego que promete mucho y que se queda en nada

TOTAL 65

Muy flojo. Quizás tú encuentres en Talespin cualidades que en esta redacción no hemos visto. Te invitamos a intentarlo.

Duelo entre Campeones





TECMO CUP FOOTBALL

De un tiempo a esta parte daba la impresión que en el mundo de los simuladores deportivos, especialmente en los de fútbol, estaba todo inventado. Algunos más jugables que otros, algunos con buenos gráficos y otros, no tanto. Nos veíamos ya resignados a un tipo de cartuchos en los que la originalidad brillaba por su ausencia.

Pues bien, cuando vimos por primera vez este singular juego de Tecmo, nos frotamos nuestros ojos incrédulos: un programa deportivo que contenía a su vez elementos de estrategia y de juego de rol, combinados con unos gráficos que parecen sacados de la serie televisiva "Campeones". Increíble. Una apuesta arriesgada por su aparente complejidad. Pero, tras los inevitables momentos de confusión inicial, uno queda atrapado por la magia de este divertido cartucho.



¿Conseguirá el portero detener tu potente disparo?. No se sabe. Sólo si todos los factores están a tu favor la pelota podrá llegar hasta la red.



Cada jugador tiene una habilidad especial que deberás conocer a fondo para obtener de él el mayor rendimiento posible.



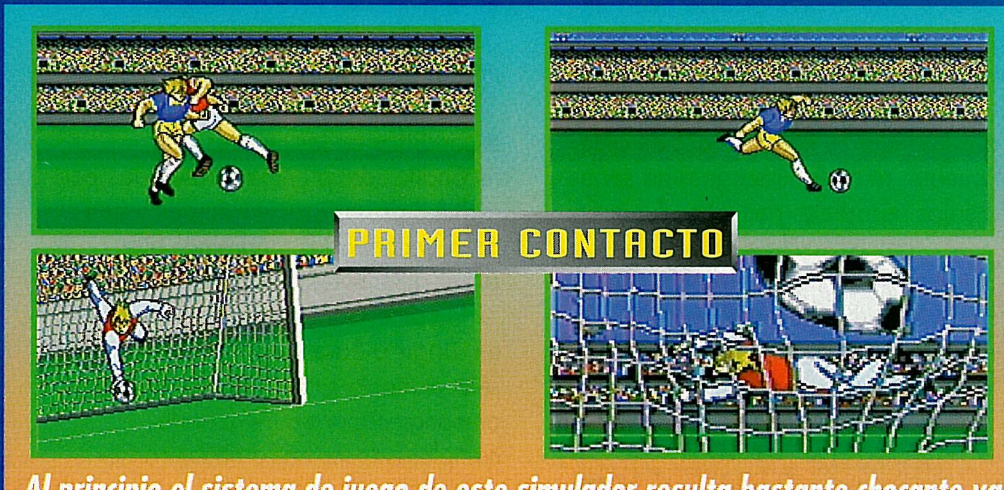






Como en la serie de dibujos en que está basado, controlamos un equipo de chavales cuyo capitán, un muchacho llamado Robert, entrena continuamente con la esperanza de llegar a campeón del mundo. Si elegimos la opción de torneo, nuestro equipo se enfrentará de manera sucesiva a escuadras de todo el mundo.

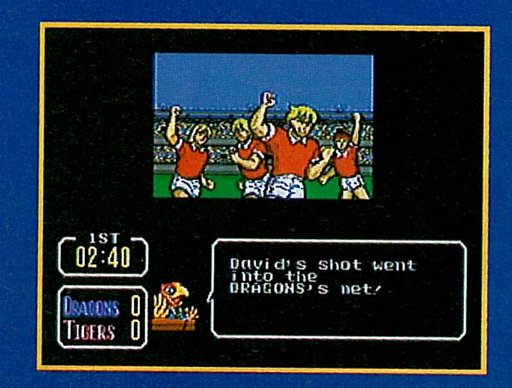
Inicialmente manejamos el balón como si de un programa de fútbol normal se tratase, pero, cuando nuestro jugador se encuentra con un defensa, aparece un menú completo con todas las acciones que podemos



Al principio el sistema de juego de este simulador resulta bastante chocante ya que tú no mueves a los jugadores directamente, sino que debes "limitarte" a dar ordenes tácticas que después ellos ejecutan automáticamente.

Tecmo • Deportivo • Megas:4 • Jugadores:1 ó 2 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: torneo o exhibición



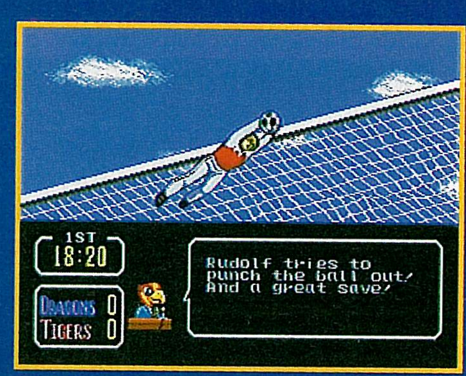


realizar: driblar, pasar, chutar, combinar con un compañero... La acción saldrá bien o no dependiendo de la habilidad de nuestro jugador y del contrario.

Para los que les guste lo nuevo, y más aún si está bien hecho, «Tecmo World Cup Football» es una opción a tener muy en cuenta.



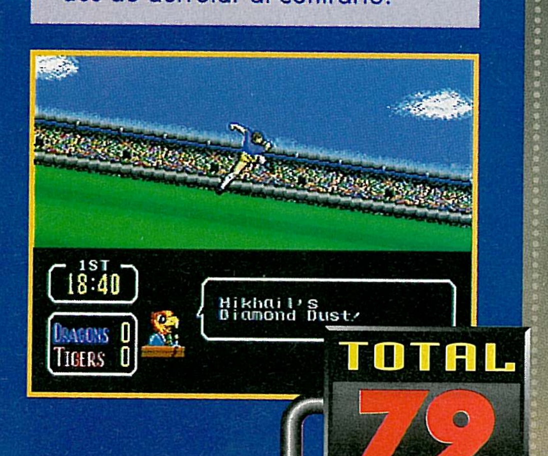




Partido de estrellas



La opción más espectacular es, sin duda, el "Partido de Estrellas" en la que, a modo de exhibición, se enfrentan entre sí los mejores jugadores del campeonato. Cada uno de ellos posee unas habilidades especiales que conviene estudiar, ya que gracias a ellas tendremos más posibilidades de derrotar al contrario.





Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Geniales. Parecen sacados de una serie de dibujos animados.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La secuencia de movimientos se repitedemasiado.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No es de lo más destacado en el juego.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Va ganando poco a poco en adicción hasta llegar a cotas realmente altas.

OPINION

He aquí un juego, original y divertido donde los haya, que corre el peligro de pasar desapercibido de caer en manos equivocadas. No lo juzguéis sin antes haber echado un par de partidos porque, aunque, en principio, os resulte lento y aburrido, seguro que acabaréis coincidiendo con nosotros en que se trata de un juego muy adictivo. Sus gráficos son como los de una película de dibujos animados y su jugabilidad, pese a que el partido se interrumpe al realizar acciones ofensivas o defensivas, es realmente elevada. Buen juego, en serio.

Para futboleros. Ni un solo fan de la serie de televisión "Campeones" puede dejar pasar este cartucho.



Un Tipo de Armas Tomar





PRIMER CONTACTO





A la hora de acabar con los primeros enemigos que te encuentres, evita atacarles directamente de frente o te fundirán a golpes. Un buen consejo: la única forma de hacerles morder el polvo serán ataques rápidos y laterales.

Supongo que la historia acerca de un tipo duro al que una banda de macarras le roban la novia y éste se dedica a intentar rescatarla a base de mamporros y luxaciones diversas, a estas alturas ya os olerá un poco a rancio.

Pues aunque os parezca increíble, este argumento en el caso de «Renegade» es bastante original. Sí, porque los lectores más veteranos recordarán aquella recreativa pionera en el mundillo de los juegos de lucha conocida como «Renegade». Con ella se inició la saga de los «Doble Dragon», «Streets of Rage» y similares. «Renegade», como podéis imaginar, supuso un éxito sin precedentes y de ahí su laureada conversión al mundo de los ordenadores portátiles. Después, nada más se supo hasta hoy.

Pero el caso es que en estos años la calidad de los videojuegos ha mejorado vertiginosamente, dejando a los antiguos arcades convertidos en reliquias de la edad pleistocénica. Por eso los señores de Taito han escogido para el retorno de «Renegade» una consola más bien modesta como es la Master System, esperando que el paso del tiempo no se note demasiado.

Y el resultado es un juego de lucha "de los de antes", con sus pandillas de matones, enemigos de fin de fase (no falta la inigualable Big Bertha), y una variedad de golpes un tanto limitada, así que el entretenimiento está asegurado.



Taito • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 5









Estaréis con nosotros en que los arqueólogos del videojuego y los jugones carrozas no dejarán escapar semejante reliquia, pero, como podréis observar, los gráficos son demasiado simples para los tiempos que corren.



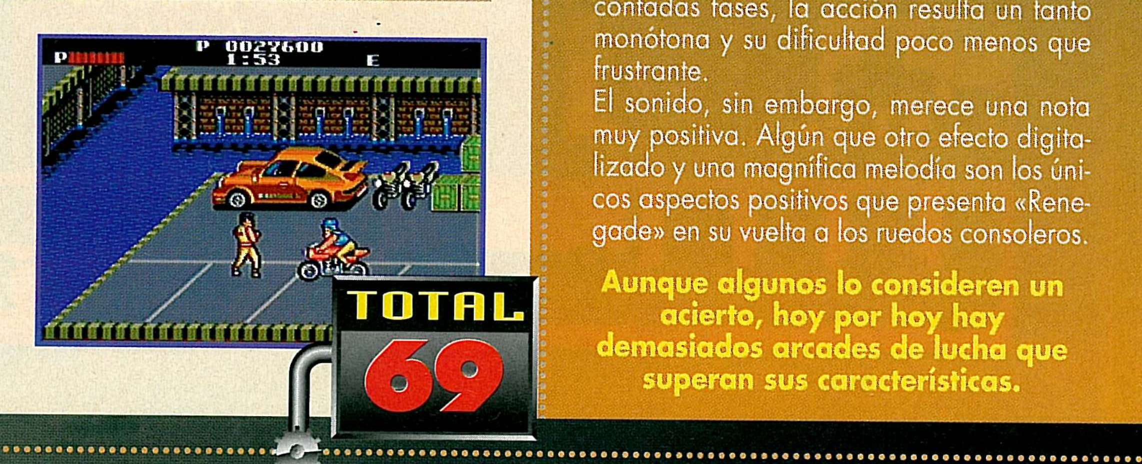




La Derrota

La derrota siempre es humillante, pero en «Renegade» esta sensación se ve doblemente incrementada: si perdemos, los pandilleros nos arrojarán sin contemplaciones a un contenedor de basura. ¡Qué vergüenza!







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Destacan los decorados por encima de todas las cosas. Efectistas.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Pocos golpes y no demasiado bien hechos.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Un aspecto secundario, pero en este caso es de lo mejorcito.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Su excesiva dificultad llega a ser frustrante para el jugador mediano.

OPINION

Parece que por «Renegade» los años no han pasado en balde. Los gráficos se nos antojan demasiado simples y parecidos entre sí, los golpes de nuestro héroe son, en ocasiones, bastante limitados y, excepto en contadas fases, la acción resulta un tanto monótona y su dificultad poco menos que frustrante.
El sonido, sin embargo, merece una nota muy positiva. Algún que otro efecto digitalizado y una magnífica melodía son los únicos aspectos positivos que presenta «Renegade» en su vuelta a los ruedos consoleros.

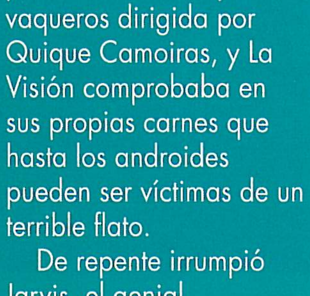
Aunque algunos lo consideren un acierto, hoy por hoy hay demasiados arcades de lucha que superan sus características.

CAPITÁN AMÉRICA

En la mansión de los Vengadores se vivían unos días de inusual calma. Daba la impresión de que todos los supervillanos hubieran desaparecido de la faz de la Tierra. Por todo el mundo reinaba la paz y la concordia, así que los Vengadores aprovechaban estos días de asueto para realizar

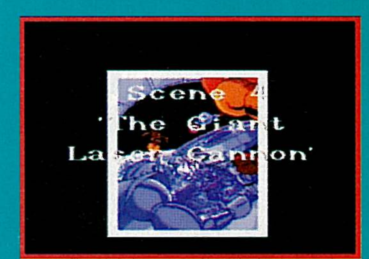


diversas tareas: el Capitán sacaba brillo a su escudo, después de varios decenios llevándolo hecho una guarrería, y el Hombre de Hierro, tras comprar un bidón de mil litros de aceite lubricante, tomaba un baño en un relajante jacuzzi. Ojo de Halcón, aprovechando sus habilidades con el arco, fue a hacer un casting para una película de indios y vaqueros dirigida por Quique Camoiras, y La Visión comprobaba en sus propias carnes que hasta los androides pueden ser víctimas de un terrible flato.



De repente irrumpió Jarvis, el genial mayordomo de Los Vengadores, con la última edición del New York Times entre las manos. En primera plana, una noticia alarmante: Cráneo Rojo, el sempiterno enemigo del Capitán América, había desarrollado un maléfico controlador mental, con el cual había puesto a la flor y nata de los supervillanos a su servicio.El Capitán reunió inmediatamente a sus compañeros y se pusieron en camino...

Así da comienzo un juego en el que, ante todo, tenemos que destacar el esfuerzo realizado por sus autores para que, tanto héroes como











PRIMER CONTACTO

La primera fase transcurre en pleno Nueva York. Tras enfrentarnos a un ejército de androides que no nos dio demasiado trabajo, Tornado fue un obstáculo insalvable para una primera partida. Hasta aquí llegamos.





Data East • Arcade • Megas:8 • Jugadores:1 ó 2 • Niveles dificultad:3 • Continuaciones: 3 a 5 • Fases:5











Los Viejos Héroes Nunca Mueren

villanos, conserven los poderes y movimientos característicos de los que gozan en los cómics. De esta forma el Capitán América lanza su mítico escudo, la Visión su rayo solar, el Hombre de Hierro sus poderosos rayos repulsores y Ojo de Halcón sus archiconocidas flechas. La elección de uno u otro personaje dependerá de las preferencias de cada cual, dado que los cuatro son igualmente veloces y poderosos a la hora del combate. Cinco fases componen este arcade, en el que podéis elegir a cualquiera de Los Vengadores, así que disfrutad con este cartucho que, si bien no pasará a la historia por su adicción o sus gráficos, todo aficionado al cómic sabrá sacar de él un aceptable grado de diversión.







Este cartucho no destaca precisamente por su despliegue técnico, pero también es verdad que con él no te lo pasarás mal del todo, al menos por unas partidas.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sencillos y lineales, como en los cómics tradicionales.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Pocas cosas pueden hacer estos superhéroes para defenderse.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Presenta algunos buenos detalles.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Se deja jugar por unas horas.

OPINION

Siempre es recibido con agrado un cartucho cuyos protagonistas sean personajes de cómic. Y desde luego los fabulosos Vengadores hubieran merecido algo mejor que este sencillo arcade sin demasiadas pretensiones, pero eso no quita para que hayamos pasado un par de horas entretenidas con este juego.

«Capitán América y Los Vengadores» no es un mal juego, pero desprende un cierto tufillo a anticuado por lo lineal de su desarrollo, la parquedad de sus movimientos y por sus gráficos poco trabajados.

Mediocre y ligeramente anticuado a nivel técnico y de apariencia. Te hará pasar un par de horas de entretenimiento.

TOTAL 70



STRIDER II

En Busca de la Novia Perdida

La verdad es que el bueno de Strider no gana para disgustos. Un día con unos, otros con otros, este chaval tiene que dirimir una media de dos conflictos intergalácticos a la semana.

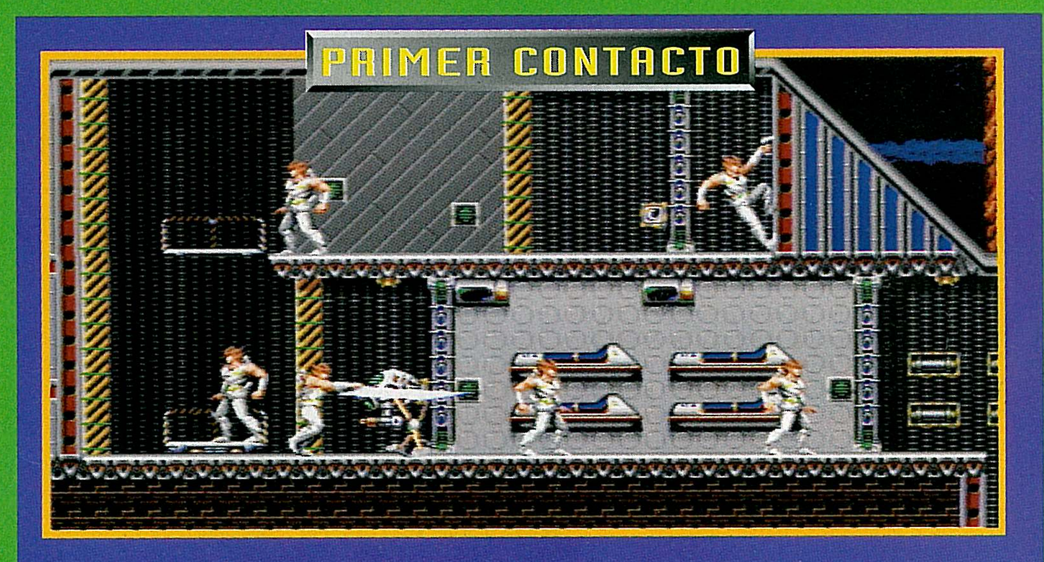
Su debut como estrella de los videojuegos se produjo en las máquinas recreativas. Entonces, el enemigo era nada menos que el demonio comunista, y las matanzas de civiles en plena Plaza Roja o a través de las llanuras de Siberia estaban a la orden del día. Esta versión fue muy criticada por su salvajismo y falta de sensibilidad, -lógico-, así que cuando se adaptó a los ordenadores personales y las consolas, sus distribuidores se inventaron una





Strider se las verá con buitres asesinos, plantas bombarderas y demás "bichitos" adorables.





Hasta que no entréis en esta ultramoderna fortaleza no empezarán de verdad los problemas. Un imperio de máquinas dirigido por la computadora central saldrá a vuestro encuentro. Prestad especial atención a los misiles.

US Gold • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 a 5 • Fases: 5

Armas


Estrellas arrojadizas


Esferas de fuerza


Espada

A la hora de defenderos la espada será el arma más fiable, pero por el camino encontraréis estrellas arrojadizas y esferas de fuerza que elevarán vuestro poder destructivo, aunque sea por poco tiempo.





Los sprites son grandes y con una gran animación que nos ofrece con todo detalle los mil y un impactos que se nos vienen encima.





curiosa historia acerca de unos extraterrestres que habían invadido la U.R.S.S., y Strider estaba allí para liberarlos. Obviamente nadie se tragó esa excusa, pero hay que reconocer que fue un juego rebosante de acción y dinamismo que divirtió a todo el mundo.

Ahora las cosas se han puesto aún más serias. Una horda de marcianos procedentes del planeta Raticulín raptan a la hermosa novia de Strider. Y éste, celoso como buen maño, se pone la espada al cinto y tras pedirle las llaves de la nave a su padre, parte para rescatar a su amada. Lo que él no sabe es que la fauna del planeta Raticulín consta casi exclusivamente de buitres asesinos, androides lanzamisiles y plantas bombarderas.

El amor es la fuerza más poderosa del universo, y mucho le va a hacer falta si pretende atravesar el planeta y salvar a su chica, ya que la dificultad de este cartucho es inconmensurable.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gráficos	

Grandes enemigos y escenarios un tanto siniestros.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Movimiento	

Variedad de animaciones, pero quizá un poco lento.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sonido	

Mucho y bueno. Sin duda lo mejor del juego.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Jugabilidad	

Su abusiva dificultad le resta toda posible adicción.

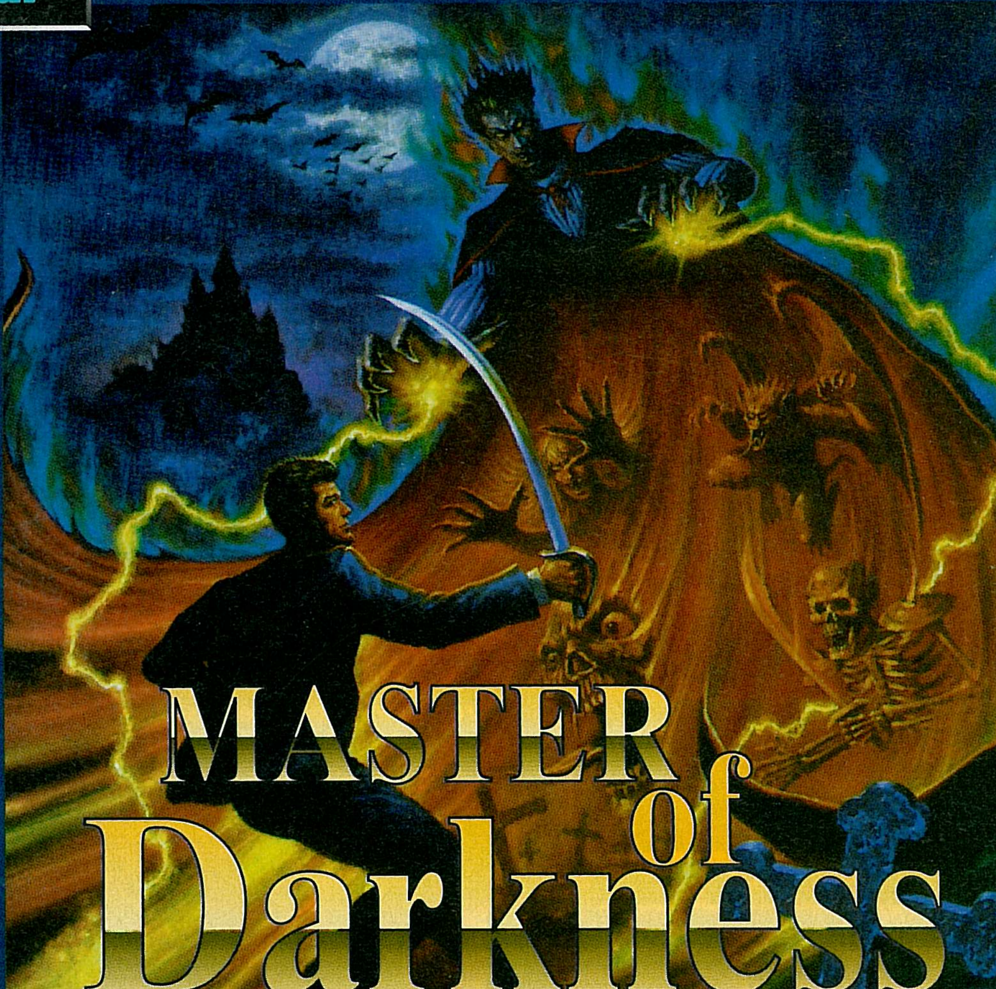
OPINION

Dicen que quien tuvo retuvo, y obviamente la segunda parte de un juego excelente no podía ser mala, aunque desde luego los señores de U.S. Gold se podían haber esmerado un poquito más: Strider II tiene una jugabilidad inferior a su primera parte, gráficamente no ha evolucionado lo más mínimo y su increíble dificultad haría perder la paciencia al santo Job.

También tiene sus aspectos positivos, no creáis que no. Multitud de buenas melodías y voces digitalizadas nos acompañan a lo largo del juego. En conjunto, aceptable.

Entretenido y jugable sin más. Quizá defraude a quienes conocieron y disfrutaron con la primera parte.



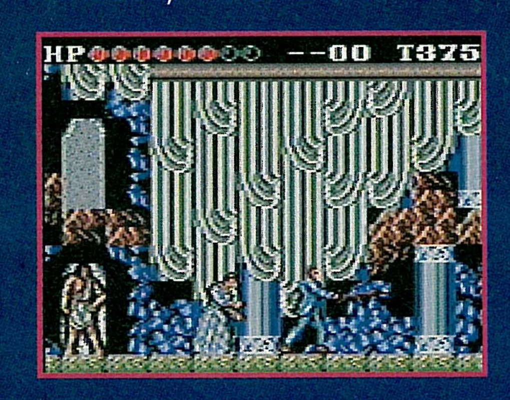


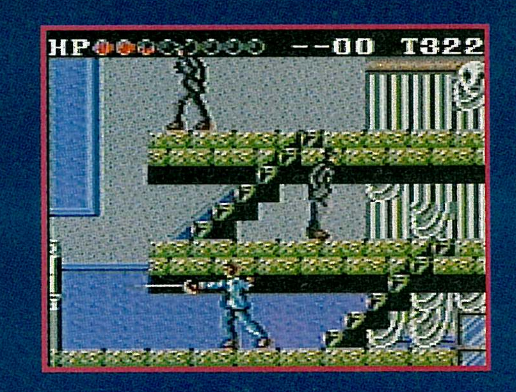
El Señor del Mal vuelve a la Vida

En el Londres del siglo XIX no había televisión ni consolas, y salir al teatro por la noche era una aventura arriesgada desde que un tal Jack el Destripador rondaba por ahí. Por eso Ferdinand Social, afilador y hombre de mundo, pasaba las veladas en animada tertulia con su tablero ouija. Su ambición era encontrar, aunque fuese en el más allá, una moza casadera con la que compartir su triste vida.

Una noche de luna llena, mientras los lobos aullaban y los murciélagos salían de sus cuevas, Ferdinand contactó con un espíritu desconocido para él. Tras hacerle la pregunta de rigor "¿tienes novio?", y responderle el espectro que en su última reeencarnación fue estibador en el puerto de Marsella, pasó a darle una información que cambiaría su vida.

Una vez cada mil años, cuando las estrellas alcanzan determinada formación y la luna luce en su







PRIMER CONTACTO

La primera fase de este tenebroso juego transcurre por los muelles de Londres. Murciélagos, perros y matones a sueldo son los únicos enemigos a los que habrá que hacer frente. ¡Ah!, y mucho cuidado con el agua. Está tan sucia que su sólo contacto os privará de una vida.



Sega • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: 4

¿Qué se esconde tras los Muros?





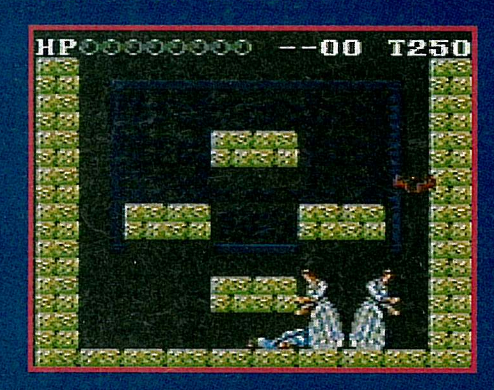
Los viejos muros de piedra guardan muchas sorpresas. En lo posible, no dejéis ningún bloque sin golpear, ya que quizá tengáis la suerte de encontrar pócimas revitalizantes, algún arma poderosa o ajo contra los vampiros.

apogeo, Drácula, el señor del mal, vuelve a la vida. Y el día era hoy, y si el Maligno triunfa, un reinado de tinieblas y terror se extenderá por el mundo.

Aquí es donde comienza vuestro cometido: acabar con este siniestro personaje. Para ello deberéis recorrer un Londres siniestro repleto de criaturas de pesadilla que obstaculizarán vuestra misión. Tendréis que cruzar puentes, atravesar alcantarillas, investigar en mansiones victorianas o museos de cera donde las estatuas cobran vida, armados solamente con un cuchillo.

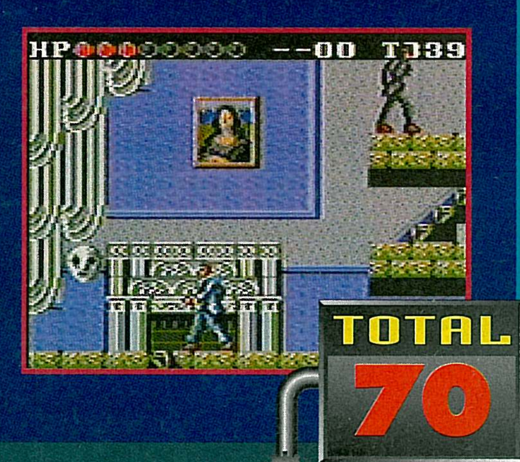
Afortunadamente a lo largo del juego podréis encontrar otras armas que os ayudarán, tales como floretes, hachas, bombas o pistolas con las que dar buena cuenta de vuestros enemigos.

Parajes que parecen extraídos de las páginas de un relato de Machen y monstruos dignos de un film de Browning son los ingredientes de este típico arcade que sorprende a veces por su originalidad, pero que no deja de ser un cartucho algo ramplón.











Gráficos (1–10): 8

Escenarios simples pero efectistas.

Movimiento (1–10): 8

Este personaje no tiene dotes de bailarín precisamente.

Sonido (1–10): 7

Resuelve la papeleta sin demasiados alardes.

Jugabilidad (1–10): 8

Entretiene, es variado y no demasiado difícil.

OPINION

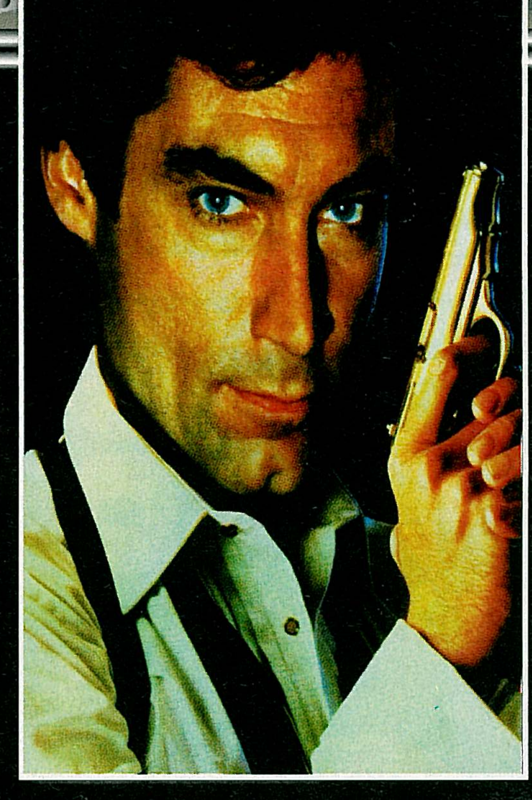
No entró con muy buen pie este juego en el mundo de Sega con aquella mediocre versión que se hizo para la Master System. Afortunadamente las cosas han cambiado con este nuevo cartucho para la Game Gear. Sí, porque aunque «Master of Darkness» es un juego sencillo, sin demasiados alardes, es también entretenido.

Entre lo mejor, que el número de enemigos es amplio y variado.

Lo peor, lo oscuro de los decorados, el deficiente movimiento de nuestro protagonista y la melodía machacona.

Aunque mejor que la versión que se hizo para la Master System, este juego no tiene grandes pretensiones.

TOTAL 70



JAMES BOND THE DUEL

Un detective venido a menos

James Bond se estrena en Mega Drive con una mediocre aventura que pasará por las consolas con más pena que gloria.

Los habitantes del pequeño pueblo de Plan (3000 hombres y una plañidera de 90 años) lloraban de espanto y desesperación. Que después de muchos años de soltería organizaron una caravana de mujeres es historia de todos conocida. Que todas las que fueron cabían en el asiento de atrás de un 600 es algo que los medios de comunicación se ocuparon en callar.

Pues aquel triste día amaneció en Plan sin una sola mujer. Sus habitantes al principio pensaron que las mozas habían organizado una caravana de huida y se echaron a los tractores para ir en su busca.

Pero el alcalde salió al balcón con una nota que algún secuestrador desaprensivo había dejado sobre su mesa. En ella se exigía un fuerte rescate a cambio de las señoritas. La firmaba (como no) el siniestro payaso Chosko.

Los inteligentes mozos de Plan calcularon que era más barato organizar otra caravana de mujeres que pagar el rescate, y además ya estaban un poco aburridos de sus antiguas mujeres. Pero el anciano Hilario, un viejecillo respetado por todos, les recordó que más barato aún que organizar otra caravana era contratar los servicios del popular detective inglés James Bond. La propuesta fue aceptada con júbilo, y, tras unas duras gestiones, 007 prometió ponerse manos a la obra inmediatamente.

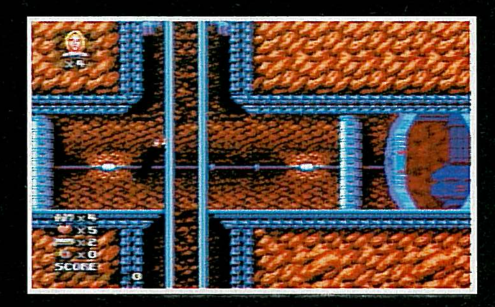
Chosko había escondido a las mujeres en una de sus islas del Pacífico, a la que James no tuvo











Chosko ha contratado a los más acérrimos enemigos de James Bond para hacerle frente.



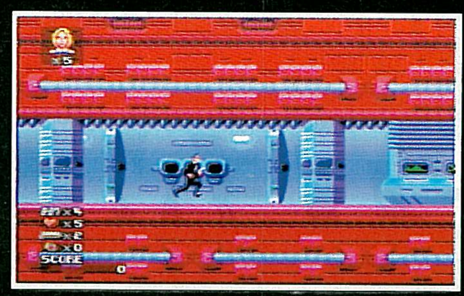


Domark • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 4

problemas en llegar gracias a un sofisticado artilugio. La isla estaba completamente vigilada por tipos armados y rodeada de tiburones. Así que al final de cada fase James tendrá que verse las caras con gente como Tiburón, Mayday o aquel despiadado oriental que usaba su sombrero como arma arrojadiza.

Una difícil misión, sin duda alguna, pero Bond sabe que devolver la ilusión a un pueblo merece correr algún que otro riesgo.





A GRANDES HÉROES, GRANDES ENEMIGOS

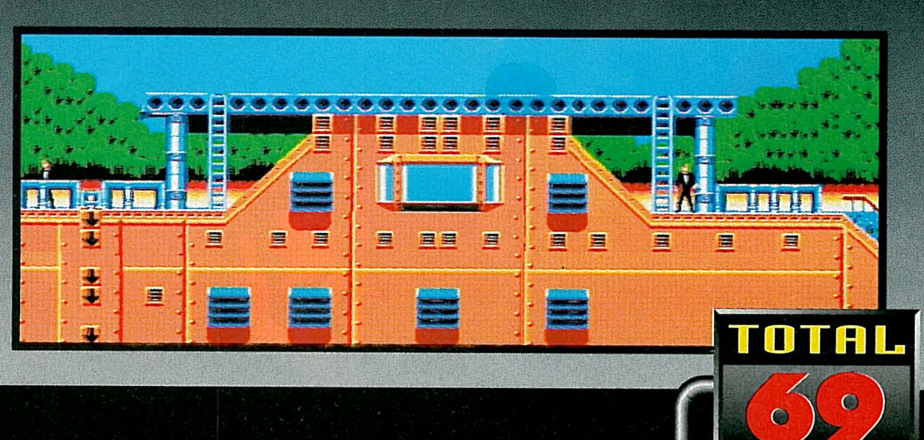




Los aficionados a las películas de James Bond encontrarán familiares a los sempiternos enemigos de final de fase. Tiburón, Mayday, el chófer de Goldfinger le pusieron las cosas difíciles en el celuloide y volverán a hacerlo en vuestra Mega Drive.

PRIMER CONTACTO

En este lujoso yate transcurre la primera fase de nuestra misión. Para encontrar a una de las chicas no habrá más remedio que darse un chapuzón, así que ojo con los tiburones. Cuando las hayáis rescatado, deberéis conectar una bomba de relojería y escapar del barco antes de que explote. Suena fácil, ¿verdad? Pues os aseguramos que no lo es.





Gráficos (escala 1–10)

Pequeños, simples y poco cuidados. Nada más que comentar.

Movimiento (escala 1–10)

No es ninguna maravilla, pero está bien hecho.

Sonido (escala 1–10)

Sin duda lo mejor del juego.

Jugabilidad (escala 1–10)

Que este juego no engancha es algo evidente.

OPINION

No es cuestión de ensañarse con este juego, así que vamos a empezar con sus aspectos positivos: Los efectos sonoros son bastante acertados, ya que simulan perfectamente el sonido de disparos y los gemidos de dolor. Las melodías tampoco están nada mal. El protagonista, pese a su simpleza y escaso tamaño, tiene una animación simpática y bastante completa.

En el aspecto negativo, el aspecto gráfico, el cual es bastante deficiente y los escenarios, los enemigos, etc. nos hacen creer que estamos ante un juego de Master.

Se trata de un juego agradable y sencillo, pero sin grandes pretensiones. Exageradamente complicado.

TOTAL 69

LO más SEGA

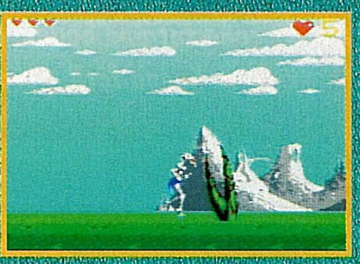
Ante vuestros ojos tenéis la sección más elitista y exigente de esta revista y, bueno, no es por exagerar, pero también de las publicaciones mundiales. En «Lo más Sega» recomendamos los diez cartuchos que, en nuestra opinión, ningún jugón que se precie puede perderse. Para su elección no ha tenido nada que ver el nivel de ventas, ni la fecha de salida, ni la actualidad del juego, sino la sólida y contrastada opinión, y las preferencias de cuantos hacemos esta fabulosa revista. Ahí van todos los cartuchos que a buen seguro os entusiasmarán y harán pasar muchos ratos de diversión durante este mes. Esperamos que los disfrutéis como sólo vosotros sabéis hacerlo y que, claro, confiéis en nuestros gustos. Que, en el fondo, somos expertos en el tema.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

MASTER SYSTEM

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(•)	CASTLE OF ILLUSION
4	(•)	SONIC
5	N	WORLD CUP SOCCER
6	(5)	GP RIDER
7	(•)	ALIEN 3
8	N	SHADOW OF THE BEAST
9	(10)	BONANZA BROS
10	N	JAMES BOND



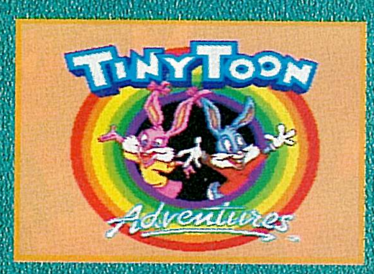




MEGA DRIVE

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	STREETS OF RAGE 2
3	N	TINY TOON
4	(•)	CHIKI CHIKI BOYS
5	N	FATAL FURY
6	(5)	TURTLES V
7	(•)	SONIC
8	(6)	GLOBAL GLADIATORS
9	(8)	ROBOCOD
10	N	TECMO WORLD CUP



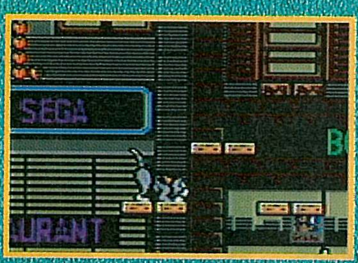




GAME GEAR

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	SHINOBI 2
3	(•)	BATTLETOADS
4	N	TOM & JERRY
5	(•)	STREETS OF RAGE
6	(•)	ALIEN SYNDROME
7	(•)	ALIEN 3
8	N	CHAKAN
9	(10)	SONIC
10	N	MASTER OF DARKNESS







Estas pequeñasy simpáticas criaturas, conocidas como lemmings y cuyo fatal destino se limita a saltar por un acantilado o a ahogarse en cualquier charco que encuentren en su camino, tendrán ahora muchas más posibilidades de sobrevivir. Porque, por fin, en TodoSega te vamos a explicar cómo actuar en

LAS VEINTE FASES MÁS COMPLICADAS DEL JUEGO

sin que te preocupe el nivel de dificultadque hayas elegido: Fun, Tricky y Mayhem. Esperamos que con estas ayudas sepas sacar partido a las increíbles habilidades de los lemmings y consigas conducirlos sanos y salvos a sus hogares.



LEMMINGS



NIVEL 22: A BEAST OF A LEVEL

CÓDIGO: ZKHQW

Coloqua un bloqueador en el borde del precipicio. A continuación utiliza el perforador en el primer árbol, y haz la misma operación con los demás árboles que les cierren el paso. Ahora selecciona un lemming escalador para que, cuando llegue al extemo de la roca, escabe y haga un camino hasta la entrada. Después se utiliza a un constructor para que construya un puente en zig-zag y, de esta manera, alcance la cima.

NIVEL 30: LOCK UP YOUR LEMMINGS

CÓDIGO: KLHQW

Cuando el primer lemming mire a la izquierda utilizamos el perforador, para que cuando caiga en el segundo bloque, haga la misma operación.

Si tu lemming se vuelve loco y ves que excava hacia la derecha, debes colocar inmediatamente un bloqueador antes de que ocurra una desgracia y conduzca a todos sus compñaeros a su perdición.

Ahora hay que utilizar el excavador justo antes de la salida.



TRICKY

NIVEL 4: THE ASCENDING PILLAR SCENARIO

CÓDIGO: WXJSG

Utiliza un bloqueador en el borde derecho de la primera columna. Otro bloqueador permitirá que pasen sólo dos lemmings que irán haciendo puentes en los bordes izquierdos de todas las columnas. Usa al excavador y, al llegar a una cierta profundidad, usa el minero para que abra un boquete en la pared y, con el constructor, construyan un puente. Ahora abre el camino destruyendo al bloqueador con una bomba.

NIVEL 7: BITTER LEMMING

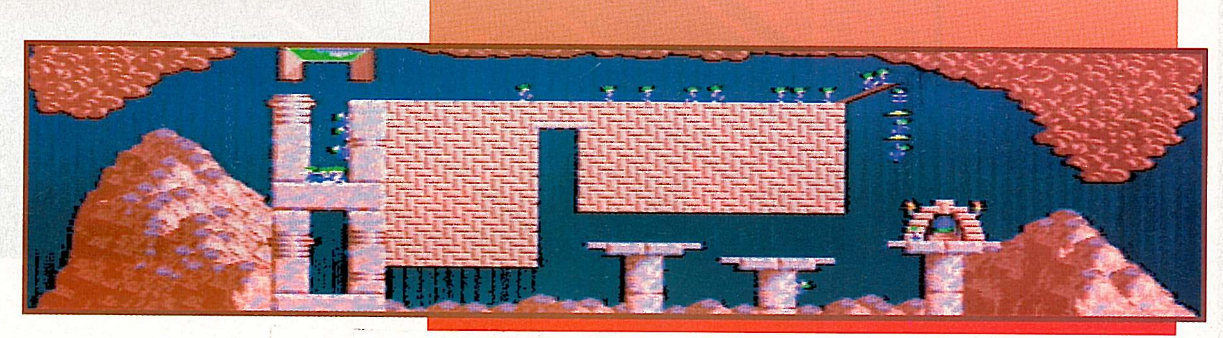
CÓDIGO: YSBLN

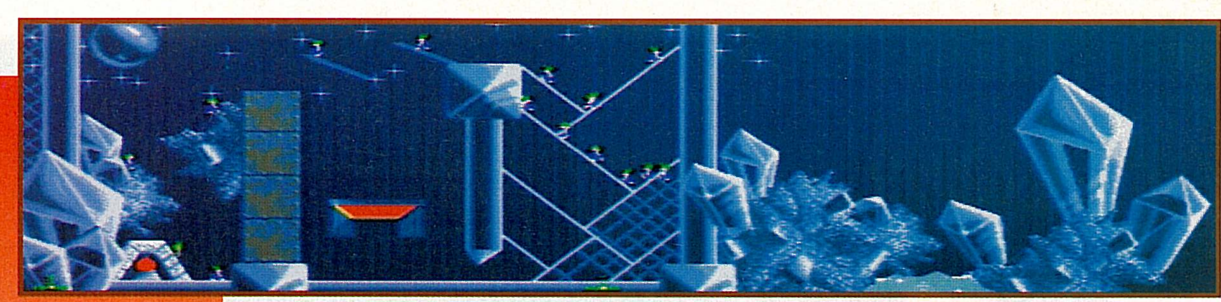
Según vayan saliendo los lemmings utiliza el paracaídas en todos ellos.A continuación coloca un bloqueador en el extremo izquierdo del hueco.

Ahora selecciona a un escalador para que cuando llegue al extremo del precipicio derecho haga un puente

Por último, hay que utilizar la opción de escalar en los demás lemmings. Ya lo tienes casi todo a punto.







NIVEL 11: LET'S GO TO THE MOON

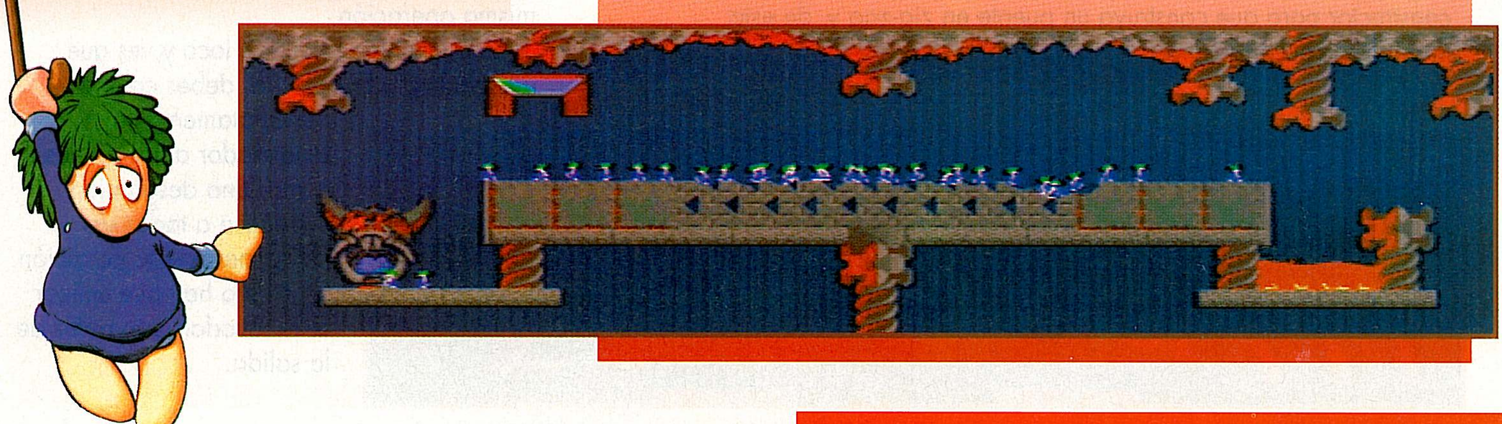
CÓDIGO: VSBZH

Cuando suba el primer lemming a la plataforma, selecciona a un lemming que haga un puente en el borde izquierdo y, de esta manera, caerán los lemmings plácidamente sobre las estrellas dónde volverás a hacer que construyan otro puente y luego otro.

NIVEL 27: EVERYONE TURN LEFT

CÓDIGO: PQBND

Coloca el cursor en medio de la cinta transportadora y cuando lo active un lemming pulsa la opción de minero y, así, el lemming se dará la vuelta. Pero ten cuidado de usarlo una sola vez por lemming, de lo contrario no funcionará.



NIVEL 14: MENACING!!

CÓDIGO: KHJMS

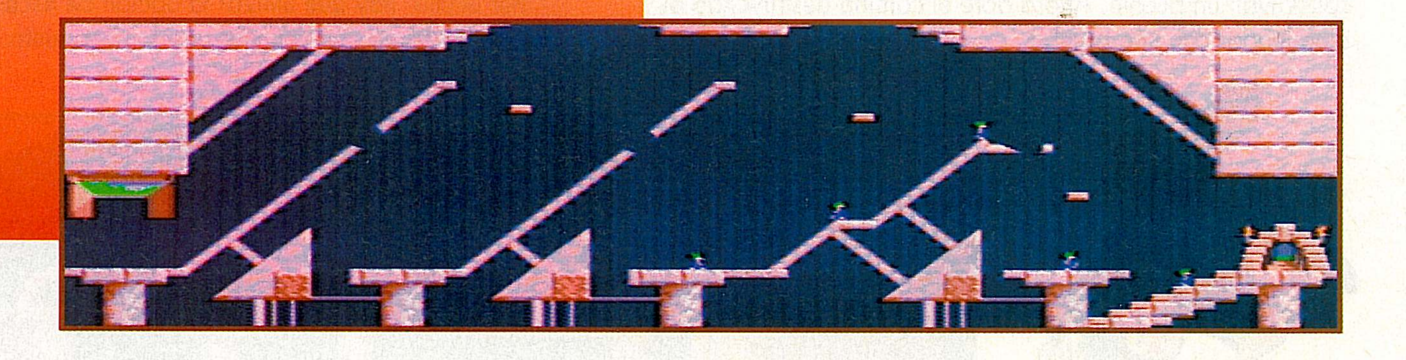
Nada más caer el primer lemming hay que convertirlo en perforador para que rompa la rama que sobresale de la garra. A continuación, utiliza a otro escalador para que vaya abriendo camino hacia la derecha. Al llegar al precipicio construirá un puente que llegará hasta la entrada

Es conveniente poner antes un bloqueador para que en esta tarea no se pierdan muchos de nuestros ingenuos amigos.

NIVEL 30: DON'T FOLLOW ME

CÓDIGO: DFJZN

Para pasar este nivel hay que usar el minero tres veces. Coloca el cursor justo donde comiencen las plataformas de las columnas y ve subiéndolo sin desplazamientos laterales, situándolo, así, en la primera escalera. Cuando pase el lemming sobre él, actívelo. Repite la operación otra dos veces.





NIVEL 2: TEMPORARY PEACE

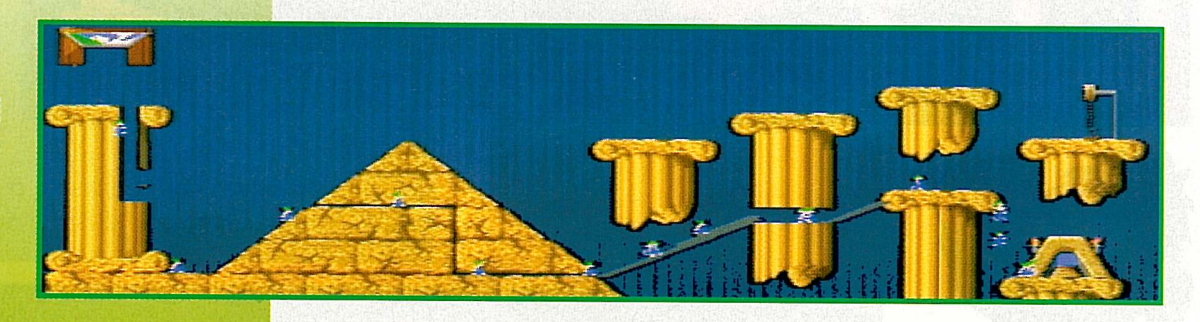
CÓDIGO: GDHKP

Construye un puente desde el montículo hasta la pared rocosa de la derecha. Cuando esté acabado y los lemmings se den la vuelta, haz otro puente hacia la izquierda que alcanzará los barrotes de arriba, los cuáles cerrará con otro puente. Ahora con la ayuda del minero y el perforador haz un túnel por el techo hasta la salida.

NIVEL 8: LEMMINGS SEARCH FOR TREASURE

CÓDIGO: LQJCB

Poner un paracaidas al primer lemming, al segundo convertirlo en un excavador. Cuando el primer lemming alcance la salida de la pirámide, hacer que construya un puente. Lo mismo deberá hacer el segundo lemming, con lo que dejará de excavar. El puente deberá alcanzar la segunda columna, donde el lemming perforará un túnel y, a la salida de éste, hará otro puente para alcanzar la siguiente columna desde dónde los lemmings saltarán a la salida.



NIVEL 13: WALK THROUGH HERE BUT CAUTIONS

CÓDIGO: VMBTR

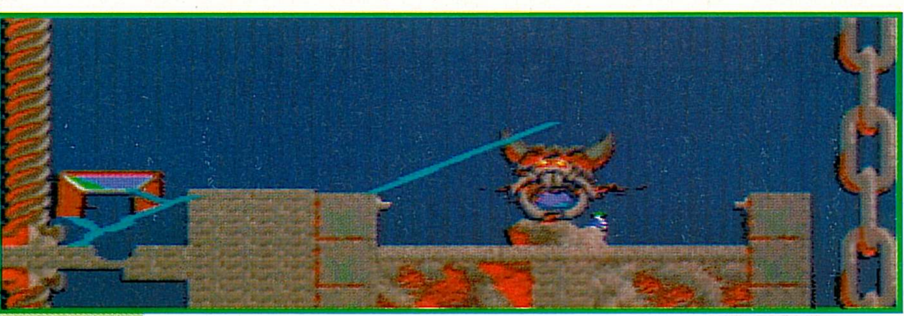
Coloca un bloqueador en el borde del precipicio. Utiliza un escalador que suba hasta las plataformas donde deberá perforar cuatro salidas en zig-zag hasta que se caiga. De esta manera caminará hacia la izquierda de la salida y, justo cuando esté pegado al muro izquierdo, lo bloqueamos y le hacemos explotar, con lo que quedará abierto el camino.

NIVEL 15: WHAT AN AWESOME LEVEL

CÓDIGO: DNBJM

Utiliza un excavador en cada oreja del monstruo y en el boquete que abra, construir un puente hacia el montículo de la derecha donde un lemming excavará hacia la salida. Durante la operación es conveniente utilizar un bloqueador que luego eliminarás con una bomba.

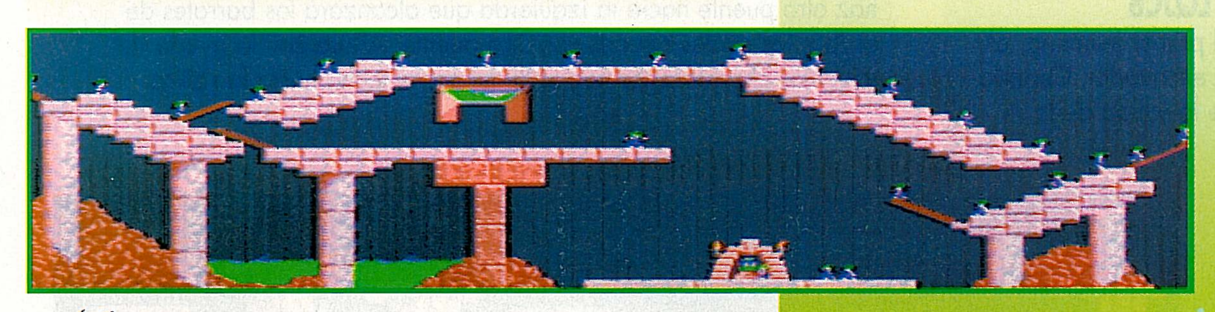




NIVEL 21: FEEL THE HEAT!

CÓDIGO: FKBHN

Coloca un bloqueador en la zona izquierda de manera que sólo queden atrapados uno o dos lemmings. Justo cuando esté pegado el lemming a la pared izquierda construimos un puente hacia la derecha. Sólo se deberá usar dos veces la opción de construir. En el diminuto precipicio de la derecha otros dos constructores harán un puente y, por último, mata al bloqueador con una bomba para liberar a los demás lemmings.



NIVEL 22: COME ON OVER TO MY PLACE

CÓDIGO: LRJDB

Sitúa un bloqueador en el borde derecho y ve tapando los precipicios con puentes. Cuando lleguemos al final del borde izquierdo se construirá un puente para que los lemmings choquen con el extremo de la pantalla y den la vuelta. Haz lo mismo con el borde de la derecha.





NIVEL 27: WHATCH YOUR FINGERTIP!

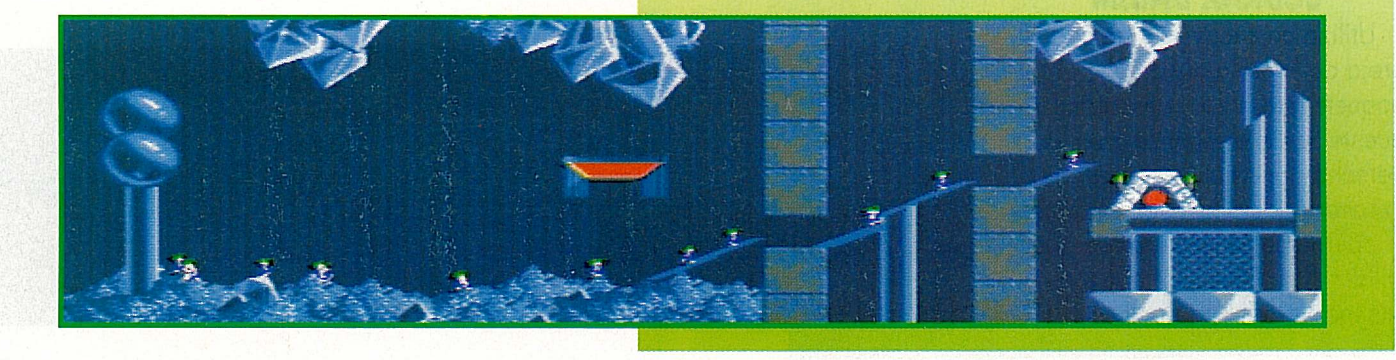
CÓDIGO: GYBSJ

Nada más caer el primer lemming conviértelo en un minero. Pon un bloqueador en el extremo izquierdo. Cuando el minero abra un boquete construye un puente hasta el otro lado y, ahora, con la ayuda del excavador ve abriendo camino hasta la salida.

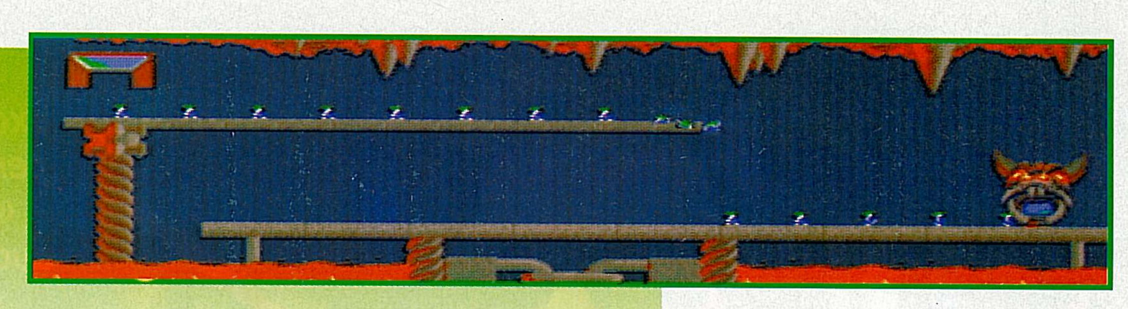
NIVEL 24: KEEP ALL ENEMIES OUT

CÓDIGO: PVJDB

Construye un puente hasta el bloque derecho, luego haz otro hasta tocar la columna. Ahora utiliza un escalador que perfore arriba. Haz que otro escalador ayude a destruir la columna. Cuando abran el camino conviértelos en constructores para que hagan un puente hacia la salida.

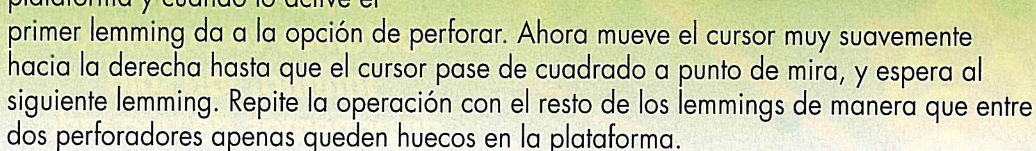


NIVEL 30: WE ALL FALL DOWN



CÓDIGO: LRHSW

Coloca el cursor en el extremo derecho de la plataforma y cuando lo active el primer lemming da a la opción de perforar. Ahora mueve el cursor muy suavemente hacia la derecha hasta que el cursor pase de cuadrado a punto de mira, y espera al siguiente lemming. Repite la operación con el resto de los lemmings de manera que entre dos perforadores apenas queden huecos en la plataforma.



NIVEL 6: OVER THE WALL

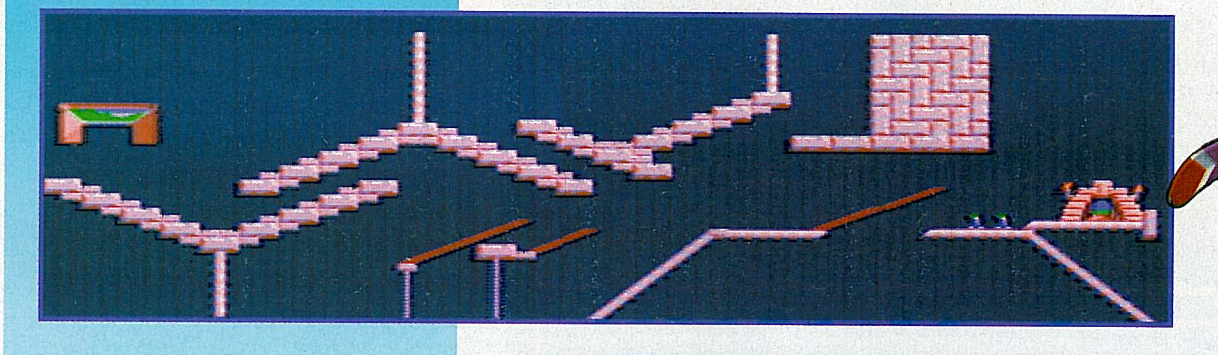
CÓDIGO: KMJMS

Utiliza el perforador para ir abriendo camino a los lemmings hasta llegar al final del árbol caído y, ahora, con la ayuda de dos constructores, haz un puente hacia el lado derecho y con otro constructor construye un puente hacia la salida. Recuerda poner un bloqueador en el borde del acantilado y otro cuando estés haciendo el puente para que no se caigan los lemmings al mar.

NIVEL 9: TWINS

CODIGO: PNBXJ

Cuando salga el primer lemming utiliza la opción de construir y haz



un puente hacia la derecha.

Repite la misma operación con el otro lemming. Ahora usa la opción de excavar y luego haz otro puente con los dos lemmings al mismo tiempo, de lo contrario uno de ellos se caería.

Finalmente, abre camino con el excavador, y, si ves que el otro lemming viene muy deprisa, trata de retardarlo con la opción de construir.

NIVEL 22: A BEAST II OF A LEVEL

CÓDIGO: DRJCP

Pon un bloqueador antes de la estaca, un excavador donde comienza el montículo y detrás de éste coloca un bloqueador. Cuando el lemming esté al borde del precipicio, haz un puente y, con la ayuda del excavador y del minero, abre camino hacia la salida. Destruye el bloqueador con una bomba.

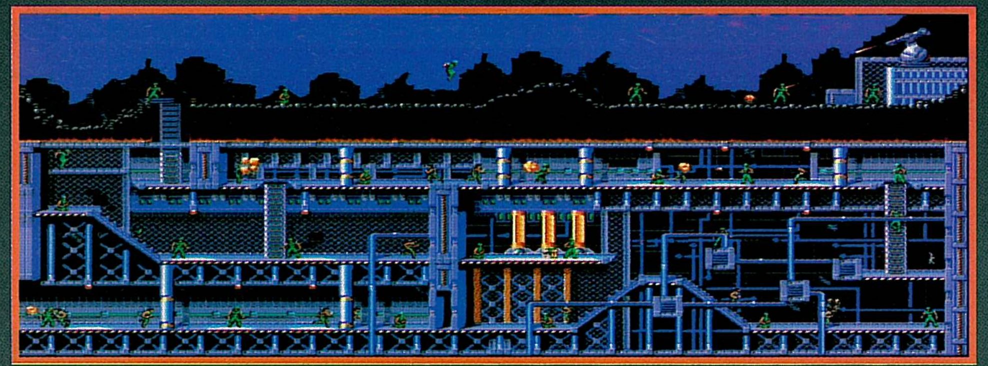




Hay juegos no excesivamente extensos pero altamente difíciles. «Terminator» es, sin duda, uno de ellos pues, a pesar de que contamos con munición infinita, tan sólo disponemos de una vida para alcanzar nuestro objetivo.
Pero tranquilos, porque a continuación vamos a contaros la manera exacta de hacerlo y os vamos o facilitar enormemente vuestra complicada misión de rescate. ¡A por ellos!

THE TERMINATOR





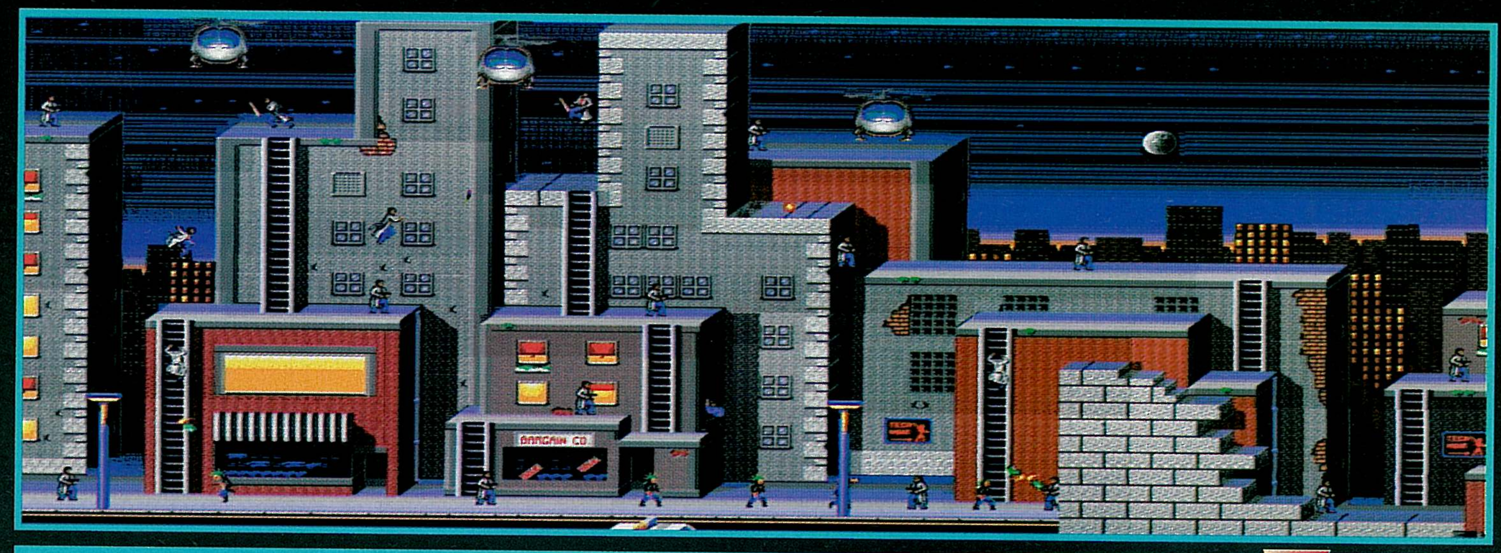
Nuestro objetivo es hacer estallar el reactor de viaje en el tiempo y en nuestro camino nos encontraremos con un montón de obstáculos, entre ellos, los cazadores asesinos de tierra. Seguid nuestros consejos y evitaréis un montón de problemas.

FASE1: EL FUTURO

Nuestro objetivo es entrar dentro del laboratorio subterráneo de SkyNet para hacer explotar el reactor de viaje en el tiempo, y escapar luego sanos y salvos. Comenzaremos en los exteriores de la base dirigiéndonos a la derecha mientras que esquivamos las bombas lanzadas por los cazadores asesinos de tierra, naves que son inmunes a nuestras granadas. Cuando lleguemos a las escaleras bajaremos y nos encaminaremos a la izquierda mientras que damos buena cuenta de los exterminadores y sus dichosos disparos.

Para desembarazarnos de estos Cyborgs, así como de los enemigos de las demás fases, podremos emplear esta estratagema: Como siempre que avancemos nos aparecerán nuevos enemigos por los dos flancos, lo mejor es avanzar mientras que vamos disparando a





FASE 2: LAS CALLES DE LA CIUDAD

Avanzaremos hacia la derecha continuamente mientras que nos encargamos de los punkies aficionados al lanzamiento de cóckteles Molotov.

Para pasar a la siguiente zona debemos subir por las escaleras que hay en el extremo derecho de la fase.

Nos encontraremos en las azoteas de los rascacielos. El mejor consejo es bajar cuanto antes y desplazarse siempre que sea posible por el suelo. De esta forma nos evitaremos el peligro de caída, los ataques de los incansables helicópteros y los disparos por sorpresa de los francotiradores.

Seguimos siempre hacia la derecha esquivando a los de la cresta verde y, tras superar un edificio, subiremos por las escaleras que nos enviarán a la siguiente fase.

intervalos cortos. Cuando aparezcan por nuestra espalda nos daremos la vuelta, nos agacharemos y les acribillaremos sin miramientos.

Tras romper una barrera de dos granadazos, bajaremos y seguiremos avanzando hacia la derecha utilizando las escaleras hasta llegar a otro muro.

Tras romperlo pasaremos a otra zona y, como recompensa a nuestros sufrimientos, se nos restaurará toda la energía.

Seguiremos a la derecha y, después de romper dos muros más, podremos ver tres plataformas metálicas. Saltando encima de ellas podremos divisar la ametralladora Uzi, imprescindible para nuestra misión. Cuando esté en nuestro poder regresaremos a la izquierda y subiremos hasta el reactor, que son los tres tubos con líquido naranja que se encuentran justo a la izquierda de la ametralladora Uzi.

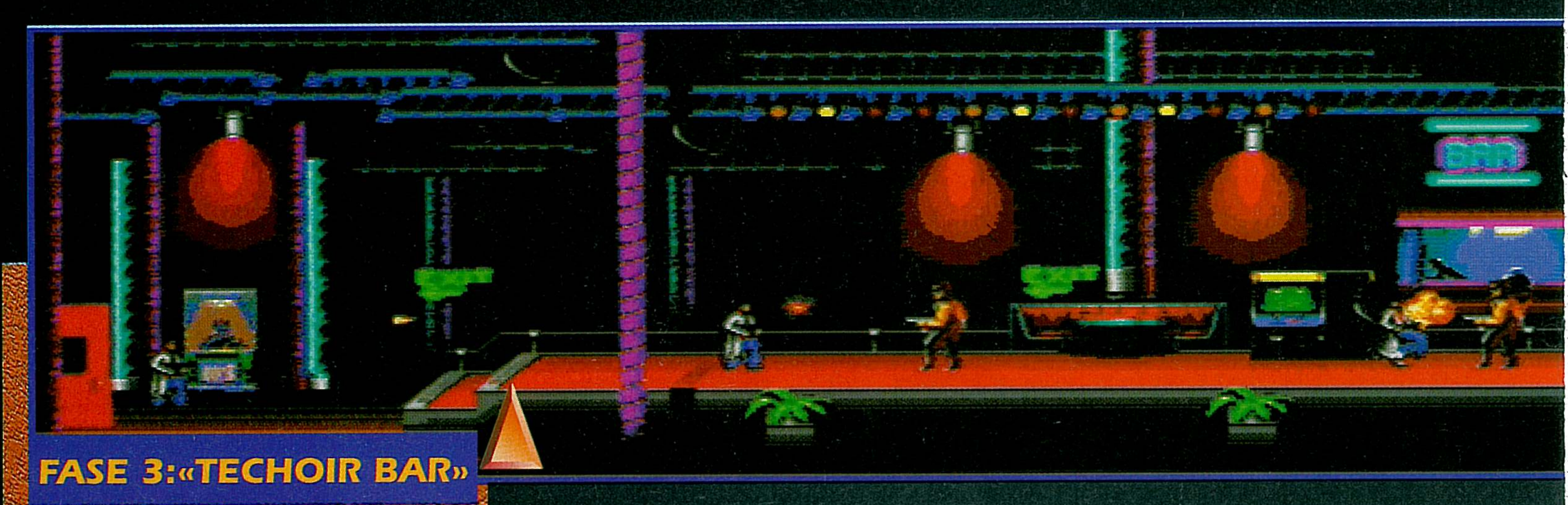
Pasamos sobre la bomba y automáticamente empezará a explotar todo.

A partir de este instante tendremos un tiempo limitadísimo para alcanzar la salida. Los movimientos exactos que debemos hacer son éstos: Vamos corriendo sin parar hacia la derecha y, saltando sobre las tres plataformas de antes, llegaremos a las escaleras de la derecha. Subimos y nos encaminamos a la izquierda hasta las próximas escaleras. Las bajamos, andamos otro trecho y subimos hasta subir al exterior del laboratorio. Ya simplemente correremos con todas nuestras fuerzas hasta alcanzar la bendita salida. Nosotros hemos conseguido hacer este recorrido sobrándonos 25 segundos. ¡Superadlo si sois valientes!

TRUCO TOTAL

Para escoger la fase y zona de inicio podremos usar este truco. En la pantalla de presentación en la que aparecen las letras del Terminator, pulsaremos **el botón 2 y el 1** hasta que la pantalla se ponga **completamente negra.** En ese instante dispondremos de unos segundos para hacer esta combinación de movimientos: **IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO y ABAJO.**

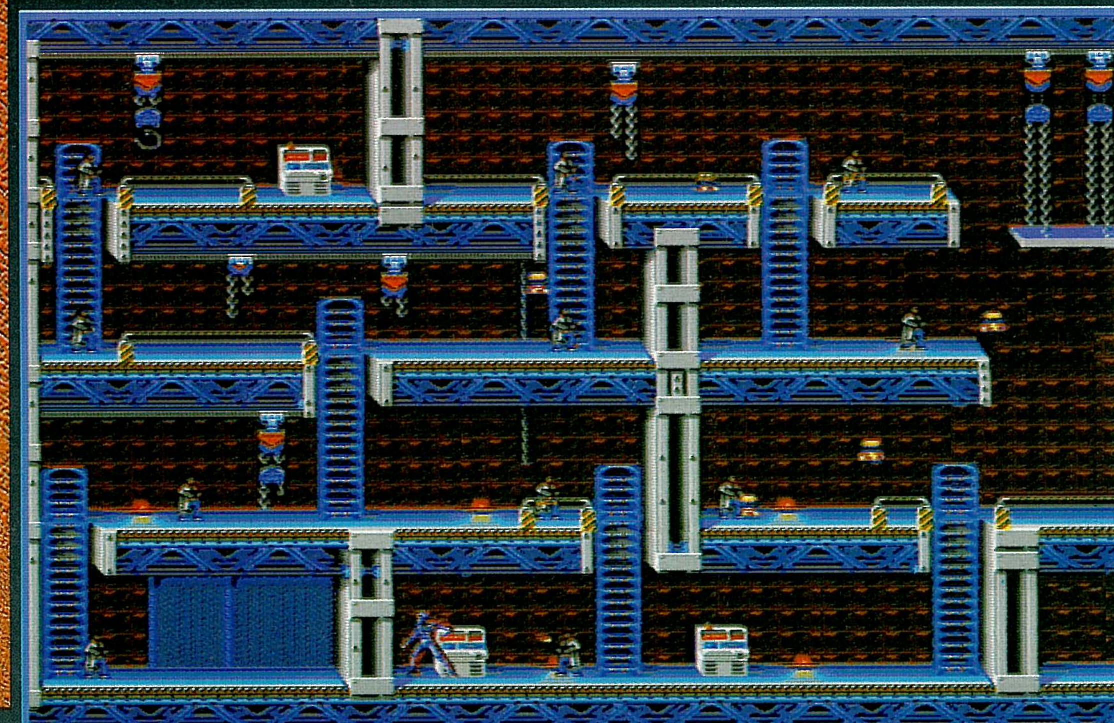
Si todo va bien aparecerán dos ceros, uno encima del otro, que servirán para que podamos elegir, con **IZQUIERDA y DERECHA,** el nivel en el que queremos comenzar a jugar.



FASE 3: «TECHOIR BAR»

Esta fase es bastante simple pero no por ello menos peligrosa, puesto que, por primera vez, nos enfrentaremos cara a cara con el Terminator, que avanzará ante nosotros impasiblemente mientras que nos acribilla sin piedad.

Para conseguir pasar este aprieto debemos dispararle agachados sin cesar para hacerle retroceder hasta el final de esta zona. Mientras, debemos avanzar para intentar recuperar terreno. En ese instante no podemos bajar la guardia y nos agacharemos si vemos que sigue con sus potentes disparos. Cuando le llevemos más allá del globo de cristales del techo pasaremos a la siguiente fase.

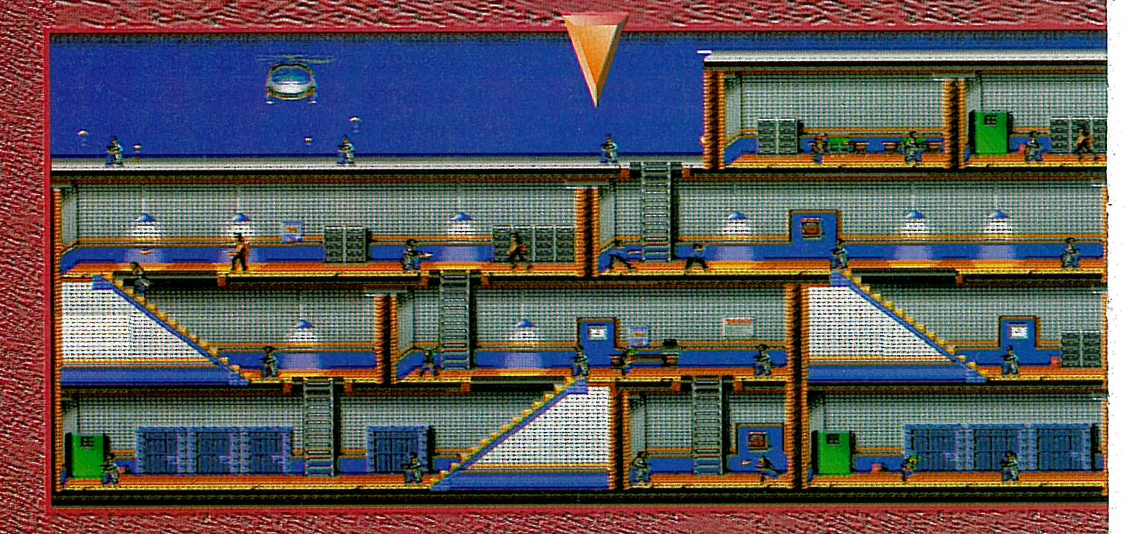


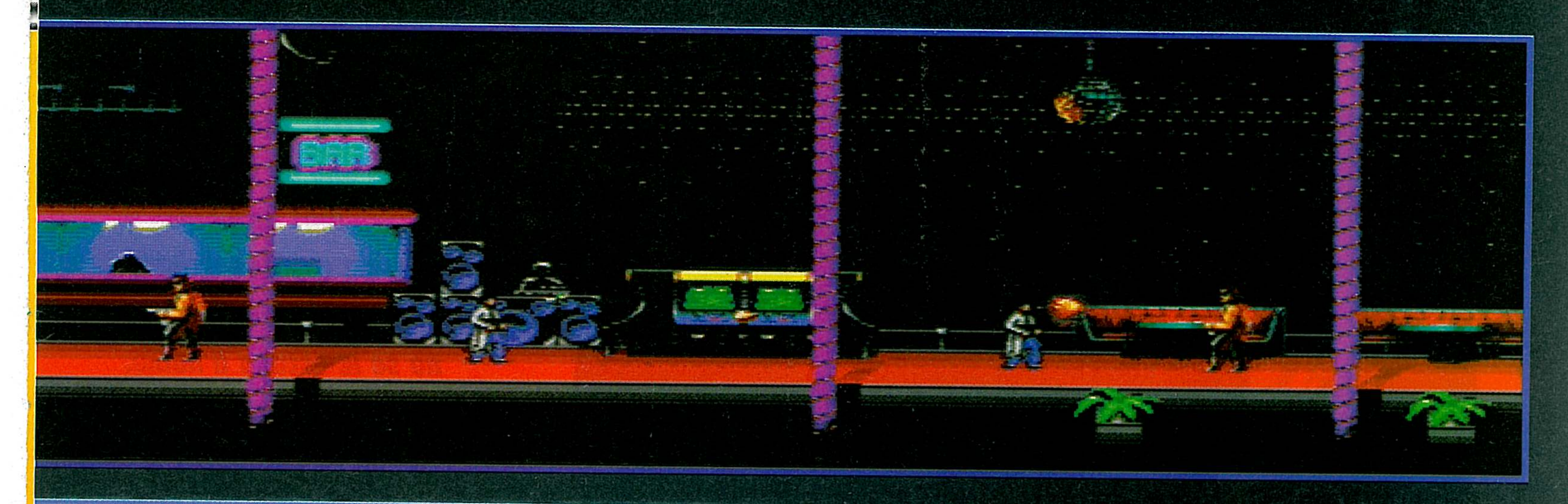
FASE 4: EL CUARTEL DE POLICÍA

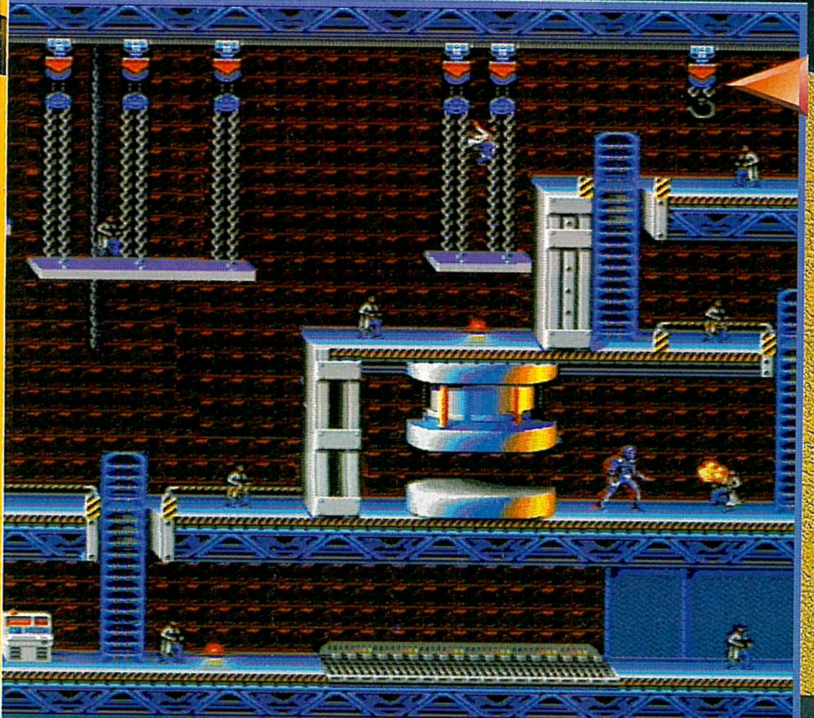
Ahora deberemos encontrar a Sarah Connor en la Comisaría de Policía, abarrotada de policías y delincuentes que nos dispararán en cuanto nos huelan.

Para pasar esta primera zona avanzaremos hacia la izquierda, subiremos por la primera escalera y bajaremos para alcanzar la salida que hay en la esquina inferior izquierda. Nos encargaremos de nuestros enemigos de la forma de siempre y lo mejor es no subir a los pisos superiores si es que no queremos ser recibidos por el Terminator indestructible de turno.

En la segunda zona seguiremos hacia la izquierda hasta las escaleras inclinadas del fondo. Subiremos todos los segmentos de estas escaleras sin detenernos (o el Terminator del último piso querrá hacernos una cara nueva) hasta salir a la azotea. Si todo va como debe ir, no nos deberán aparecer aquí los enemigos habituales, sino un helicóptero lanzador de bombas.







FASE 5: LA CONFRONTACIÓN FINAL

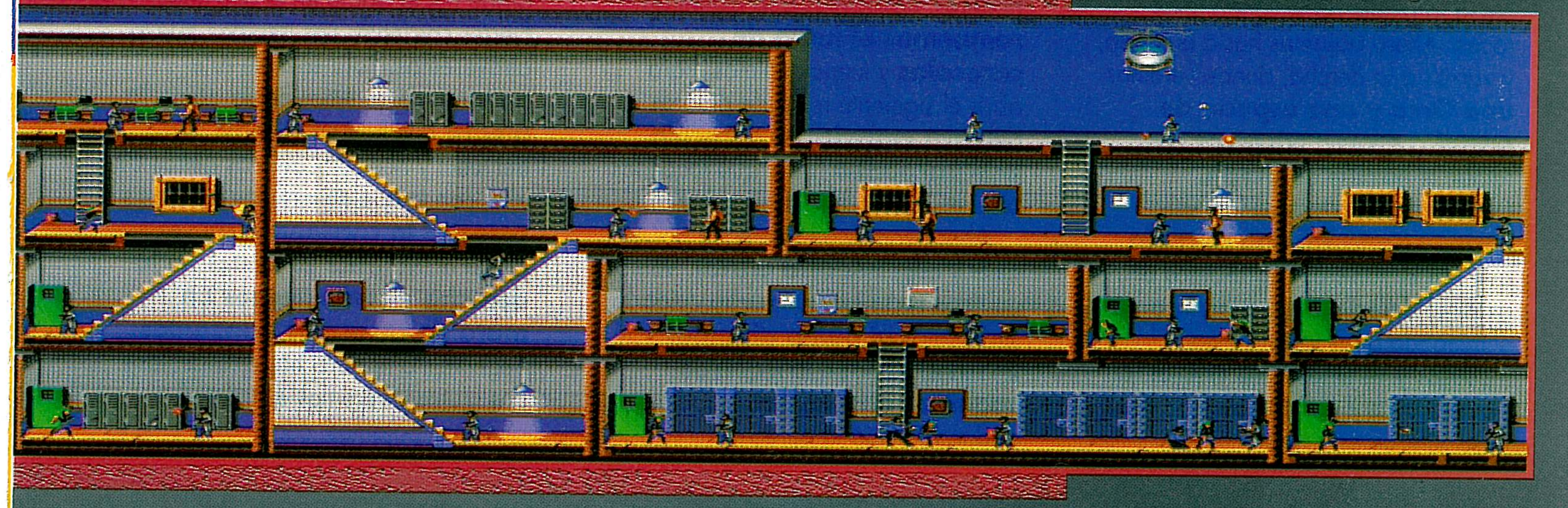
Debemos acabar definitivamente con el androide en la fábrica. Los enemigos que nos intentarán poner las cosas difíciles son unos pequeños robots que siguen un movimiento repetitivo de zig zag. Con un poco de cuidado y la ayuda de nuestra repetidora no nos presentarán complicaciones.

El camino a seguir es ir a la derecha y bajar por las escaleras. Luego vamos a la derecha, subimos y seguimos hasta ver tres grandes plataformas. Nos subimos a ellas y bajamos por las escaleras que hay en el límite de la derecha.

Por fin veremos al Terminator ya sólo en su exoesqueleto, y más a su izquierda una apisonadora. Sin perder tiempo nos agachamos y disparamos sin cesar a la izquierda para ir empujándole hacia ella. Antes o después veremos como cae dentro de ella y le aplasta hasta dejarlo reducido en chatarra. Por fin la humanidad está a salvo... por ahora.

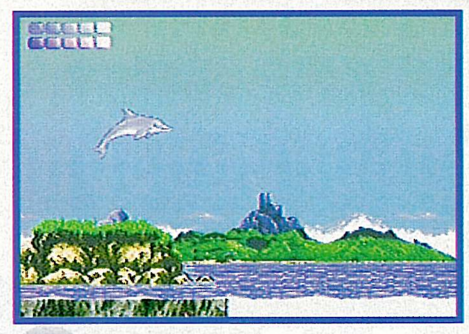
Al llegar al final pasaremos a otra zona con un nuevo helicóptero bombardero. Seguiremos a la derecha y bajaremos por las escaleras. Tras esto iremos a la derecha y subiremos. Más arriba veremos al Terminator esperándonos. Debemos colocarnos en la pared de la derecha para atraerle hacia nosotros y que así nos de tiempo a subir y correr hacia la izquierda, donde nos esperará nuestra querida Sarah.

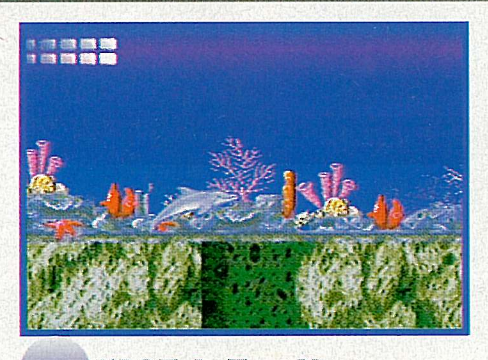
No hay ni hombre ni máquina invencibles. Y menos con los trucos que os ofrecemos en TodoSega.

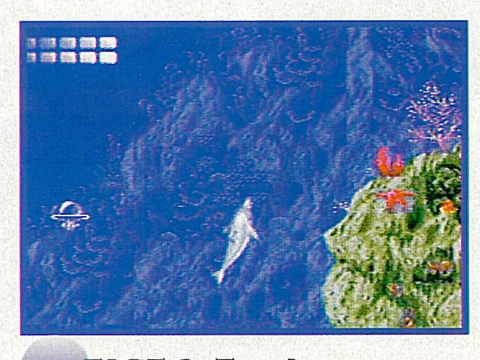




Que "Ecco, The Dolphin" es uno de los juegos más originales y divertidos de cuantos existen para una consola, es algo que no se le escapa a nadie. Pero lo que quizás no sepáis es dónde se encuentra ese codiciado cristal o cúal es la clave para pasar directamente a aquella fase tan divertida. Pues tranquilos, porque en este reportaje vamos a contaros absolutamente todo lo que queréis saber acerca de de este sensacional cartucho.







FASE 0. THE UNDERCAVES

Al grano. Al empezar lo primero que deberemos hacer será saltar **la roca de la derecha** con una grácil cabriola. Seguimos a la derecha, bajamos a las profundidades y vamos hacia la izquierda saltando unas rocas. Ahora bajamos hasta el fondo, y vamos a la dercha, donde veremos **una Orca y una especie de cristal** con forma prismática que recibe el nombre de **Glyph.** Golpeamos al cristal con nuestro hocico y aparecerá **una aureola** que nos envolverá. Regresamos al extremo derecho de la superficie eliminando a las incordiantes medusas y veremos **otro cristal**. Lo golpearemos y nos dejará paso libre para salir de esta fase.

FASE 1. THE VENTS

El cristal que debemos encontar en esta fase se encuentra a partir de la caracola, por el tunel largo de abajo, **al fondo a la derecha** (como los WC de los bares). Tras conseguir sus poderes, nos vamos a la izquierda, **rompemos el muro de caracolas** y luego subimos. Para abrir el siguiente muro de piedras debemos **empujar la caracola que parpadea** hasta que toque las piedras, con lo que desaparecerán.

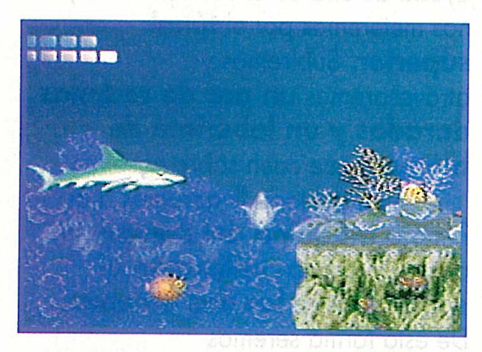
Ahora vamos a la derecha por el tunel y cogemos **otro cristal.** Vamos en línea recta, y, con mucho cuidado, superamos **al pulpo gigante.** Subimos, vamos a la izquierda, **cogemos otro cristal,** y salimos nadando hacia la derecha.

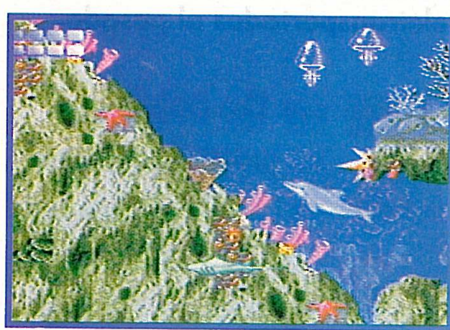
FASE 2. THE LAGOON

Vamos **abajo a la izquierda** usando el viejo truco de la piedray activamos los poderes de los ya familiares **cristales azules.** Ahora bajamos y veremos **un túnel** que se dirige hacia abajo en el que unas fuertes corrientes nos impiden que lo atravesemos. Para salir de este aprieto empujaremos hacia abajo **la piedra** que hay en el borde derecho del tunel y nos colocaremos detrás de ella, con lo que evitaremos **que nos arrastre la corriente.** Una vez abajo activaremos **el cristal de la derecha y romperemos un muro de caracolas punzantes.** Seguimos a la derecha, atravesamos dos muros y veremos **el cristal.**

Ahora bajamos, cogemos el cristal,

subimos a la superficie y saltamos **los tres pedruscos** de la derecha. Seguimos descendiendo hasta el fondo del tunel, abrimos el muro de rocas y encontraremos **la salida.**



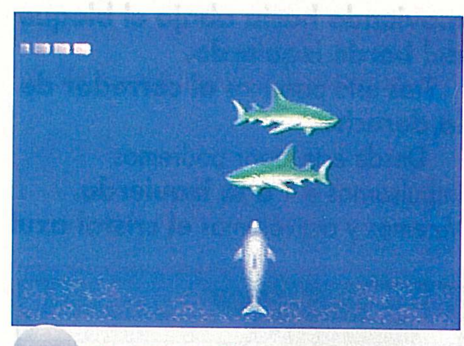


FASES 3 Y 4. RIDGE WATER

Agarraos bien porque esta fase se las trae. Lo primero que tendremos que será bajar por el túnel y tirar con fuerza **la piedra del borde del agujero hacia la izquierda,** con lo que podremos meternos por **la entrada de la izquierda.**

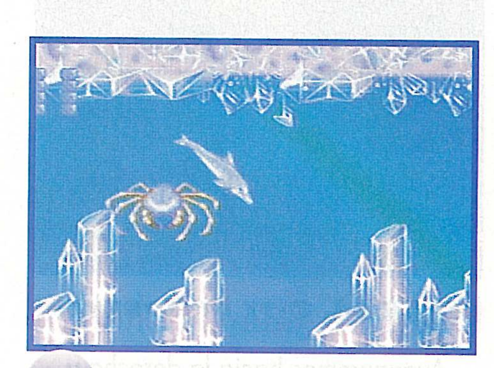
Llegaremos hasta una **caracola parpadeante.** La empujamos a la derecha y abrimos el muro de piedras. Subimos en dirección **noroeste** y después otra vez **noreste** hasta activar los poderes del cristal y conseguir reponer nuestras constantes vitales. Pasaremos las corrientes submarinas de abajo, y nos moveremos hacia **la derecha.** Empujaremos la siguiente caracola hacia abajo para romper otra barrera de rocas, bajaremos por ella y nos dirigiremos hacia la derecha, donde podremos abrirnos paso por el cristal. Ahora subimos en dirección derecha y encontraremos **un anillo de estrellas rojas.** Si lo empujamos con nuestro sonar hacia la izquierda y luego hacia abajo hasta llegar al muro de la derecha, podremos hacer añicos esta barrera y avanzar hacia abajo. Usando el mismo método destruiremos **la próxima barrera.**

Luego subiremos y podremos llegar al exterior. Después tendremos que bajar y entrar en la cueva de la izquierda. Encontraremos **una Orca** que nos permitirá **activar otro cristal.** Volvemos a la derecha, abrimos el camino con un cristal y... **¡directos hacia la siguiente fase!**



FASE 5 OPEN OCEAN

Por fin una fase simple. Aquí sólo deberemos **avanzar hacia la derecha esquivando a un grupo de tiburones**. El truco para salir de esta embarazosa situación consiste en colocarse en el fondo del mar y avanzar utilizando la tecla de ataque. Además, **podremos subir a respirar cuando haga falta.**



FASE 6. ICE ZONE

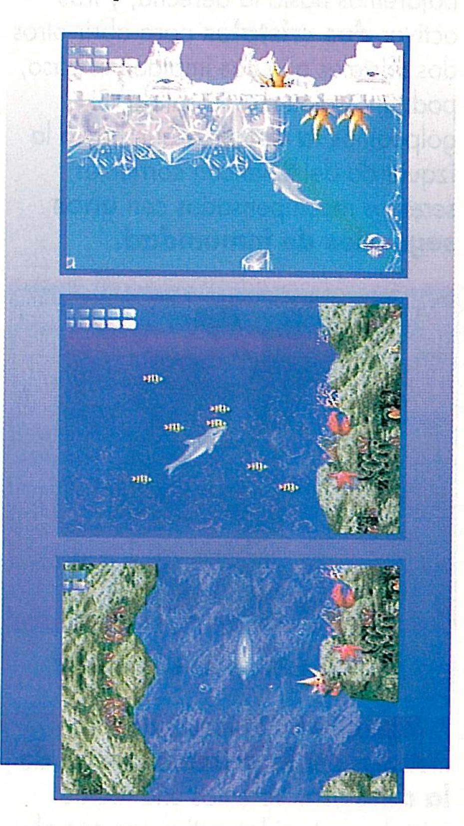
Nos moveremos hacia al izquierda y saltaremos por encima de la superficie de hielo **deslizándonos como si de un trineo se tratara.** Mientras esquivamos a l**as arañas y los tiburones** (por cierto, con unos 4 o 5 golpes de hocico podremos acabar con estos incordiantes enemigos) iremos a la izquierda, donde **activaremos el cristal.**

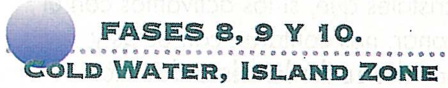
Ahora volveremos **a la derecha**, por donde vinimos. De esta forma encontraremos **el otro cristal** de la pareja por el tunel de abajo y podremos salir **a la siguiente fase.**



FASE 7. HARD WATER

Tras ir hasta el final de la izquierda saltando sobre el hielo, bajaremos hacia **el suroeste.** Activaremos el cristal de turno y **desharemos el camino andado.** Luego bajaremos hacia la derecha y veremos **el otro cristal que nos abrirá la salida.**

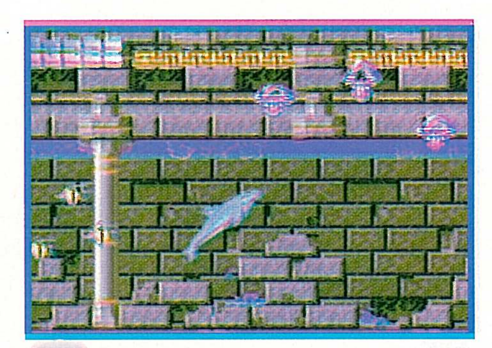




FASES 8, 9 Y 10. COLD WATER, ISLAND ZONE

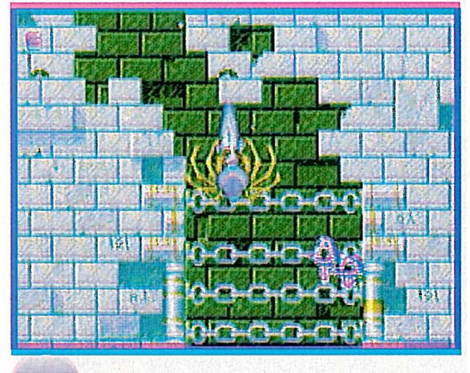
Bajamos **hacia la izquierda** y nos metemos por **el túnel de la derecha.** Descendemos todo lo que podamos y nadamos a la derecha.

De repente nos encontraremos ante un **gigantesco ser** compuesto de esferas que nos pedirá que encontremos la que perdió en la ciudad sumergida de **Atlantis.** Para acabar saldremos **por la izquierda.**



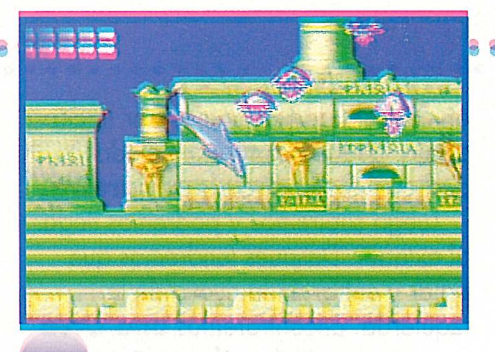
FASE 11. MARBLE SEA

Ya dentro de la ciudad de **Atlantis** nos dirigiremos a las profundidades de la izquierda. Aquí veremos **un largo túnel** con corrientes. Usando **la piedra cuadrada de la izquierda** a modo de escudo anti-marejadillas, bajaremos hasta la derecha, y tras activar **dos cristales** para abrir otros dos cristales que nos impiden el paso, podremos alcanzar la salida. Si golpeamos **la estatua** que hay a la izquierda del túnel con corrientes, seremos recompensados con **unos segundos de inmunidad.**



FASE 12. THE LIBRARY

Vamos hacia la izquierda y nos metemos por **la primera cueva de la derecha.** Veremos una fila de cristales que, si los activamos con el sonar, nos contarán con pelos y señales **toda la historia.** Nos dirigimos a la izquierda y activamos los cristales para abrirnos paso **rompiendo las cadenas** que hay abajo. Seguimos el recorrido del nivel hasta encontrar la esperada **salida.**

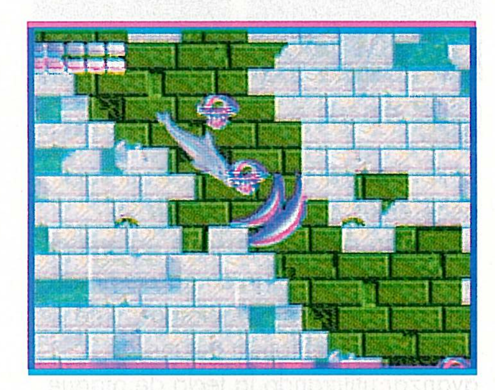


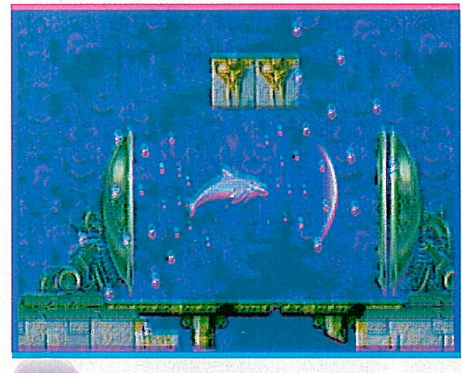
FASE 13. DEEP CITY

Nos dirigimos hacia **el agujero** de la derecha evitando las corrientes **moviendo hacia abajo el bloque del borde izquierdo.**

Tras esto pasamos **al corredor de la derecha.**

Desde este lugar podremos impulsarnos e ir **a la izquierda.** Veremos y activaremos **el cristal azul**





FASE 14. CITY OF FOREVER

Avanzaremos hacia la derecha y luego subiremos un poco. Atravesaremos **el corredor de la izquierda y activaremos el cristal.** Volvemos al corredor de la derecha y subimos por el túnel secreto que hay **en el segundo dibujo del techo.** Ya en un nuevo lago, saltaremos al de su derecha y repetiremos la operación varias veces. Hay que tener en cuenta que debemos poner a Ecco **al límite de sus posibilidades.**

Tras muchas angustias y saltos fallidos, alcanzaremos una zona con **estatuas y cristales**. Activaremos los dos y buscaremos un lugar con **dos piedras cuadradas.** Con la ayuda de una de ellas bajaremos y nos meteremos por el **túnel superior.** Subiremos y atravesaremos **un par de cadenas doradas y un laberinto de bloques** que caen sobre nosotros.

Al final del todo llegaremos a la famosa **máquina del tiempo**, la cual activaremos **utilizando el sonar contra las dos antenas.** De esta forma seremos **teletransportados al pasado.**

Ecco The Dolphin es un juego genial que nos invita a vivir una inenarrable aventura en el fondo del mar, matarile, rile, rile, en el fondo del mar, matarile, rile, ron, chin, pon.



FASE 15. JURASSIC BEACH

Nos dirijimos hacia abajo a la izquierda y **activamos el cristal.** Subimos a la superficie y esperaremos hasta que **el bicho volante nos agarre y nos lleve por los aires** hasta una zona volcánica. Bajamos al máximo y nos metemos **por el volcán de la derecha,** con lo que accederemos al **cristal.** Tras activarlo regresamos y nos introducimos **por el volcán de su izquierda.** Bajamos y tras desembarazarnos del cristal

que nos cerraba el paso, **buscamos el segundo cristal** para pasar otro obstáculo. **Atravesando el muro** de arriba a la derecha **pasaremos de fase.**







FASE 16. PTERANODON POND

Ya en **el nuevo escenario y con los nuevos enemigos,** nos dirigiremos **hacia la izquierda.** Cogiendo carrerilla saltaremos la roca y pasaremos a la siguiente zona. Para llamar al **Pteranodonte** deberemos saltar lo más alto posible mientras que **utilizamos el sonar.** De esta forma veremos aparecer por el lado derecho este gigantesco dinosaurio volador. Ahora saltaremos y nos agarrará, **transportándonos por los aires hasta la siguiente zona.**

Vamos hacia la izquierda y nada más entrar en la cueva, a la derecha, encontarremos **el cristal que abre todas las puertas.** Ahora recorremos la cueva y al final veremos **la pareja del cristal.** Subimos por otro estrecho túnel y activamos el segundo cristal. Más abajo y un poco escondido en el suelo, veremos **el tercer cristal.** Subimos un poco y usamos este criustal para abrinos paso.y siguiendo el recorrido del laberinto, **llegaremos al final.**

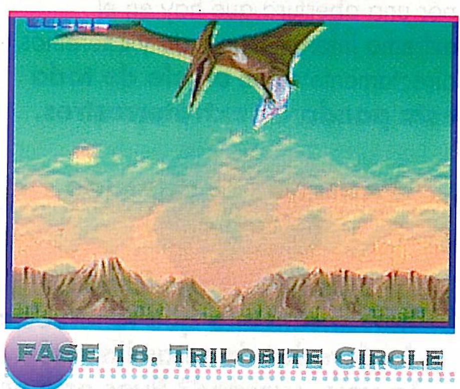




FASE 17. ORIGIN BEACH

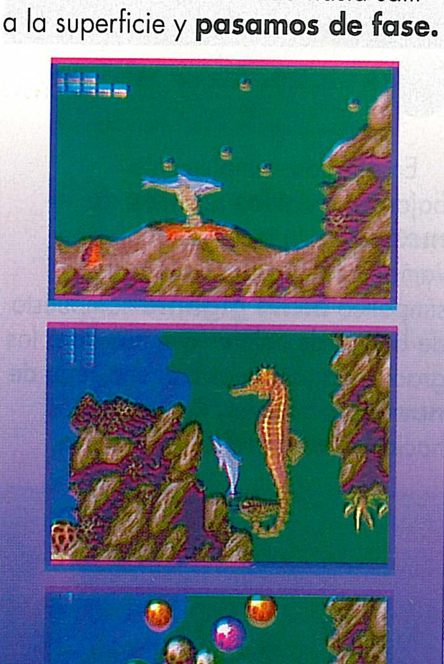
Bajamos hasta conseguir activar el ya conocido **cristal azul.** Cogemos carrerilla hacia la derecha y saltamos **el bloque de roca** que hay en la superficie de la derecha. Tras esto bajamos y nos libramos del cristal que nos impide el paso **a las cavernas.** Seguimos hacia abajo y a la derecha y luego subimos para activar un cristal que hay **escondido en la esquina superior derecha.** Bajamos al máximo, aunque sea contracorriente (en este caso debemos utilizar **el botón de ataque** sin descanso) , y luego vamos a la izquierda y subimos **hasta la zona de los volcanes.**





FASE 18. TRILOBITE CIRCLE

Saltaremos varias rocas hacia la derecha, y en el extremo derecho, y tras bajar un poco, veremos **un gigantesco caballito de mar** al que debemos destruir con sucesivas embestidas para conseguir **el cristal** que nos abrirá la salida y nos dará **unos segunditos de inmunidad.** Desde aquí vamos a la izquierda y atravesamos un túnel que va en diagonal abajo y a la izquierda, hasta ver **el cristal.** Desde aquí subimos a toda velocidad hasta salir a la superficie y **pasamos de fase.**



FASE 19. DARK WATER

Tras saltar con una cabriola a la zona del mar de la derecha, bajaremos sin miramientos **hasta el fondo.** Lo siguiente es avanzar a la derecha y seguir bajando, para luego ir a la izquierda, donde veremos **un cristal de los que otorgan inmunidad.** A la izquierda deberemos pasar por estrechos de roca sazonados con afilados corales y corrientes adversas. Si todo va bien, bajaremos un trecho y nos enfrentaremos cara a cara con el caballito de mar gigante (se puede pasar de matarle si corremos y pasamos por debajo de su cola). Bajamos, **activamos el cristal y regresamos.** Subimos y vamos hacia la izquierda, desbloqueamos el camino y subimos **hasta el bicho final.**



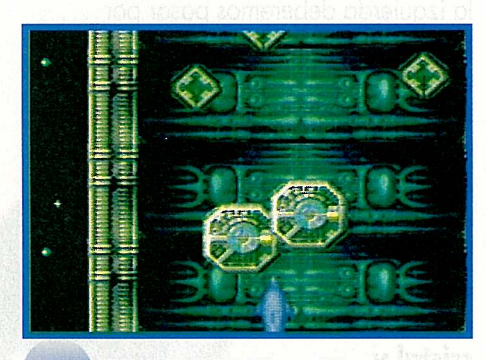
FASE 20. DEEP WATER

En esta fase simplemente bajaremos **varios cientos de metros** hasta tocar fondo. Luego vamos a la derecha y veremos al simpático **bicho gigante** compuesto de bolitas de colores que nos dará las gracias pagándonos con una serie de **nuevos poderes.** Regresaremos hacia **la izquierda.**



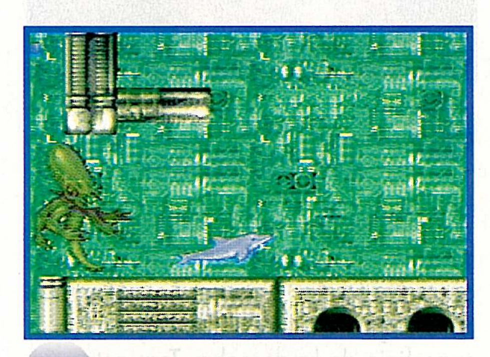
FASE 21. CITY FOREVER

Avanzaremos hacia la derecha y luego seguiremos hacia abajo. Tras subir y **superar por la izquierda los cristales** que interán hacernos picadillo, ascenderemos por la **entrada secreta** que hay en medio de este mismo pasillo y **llegaremos hasta la superficie.**



FASE 23. THE TUBE

En esta ocasión subiremos automáticamente por un tubo mientras **esquivamos los muros, las estrellas y los bloques** e incluso los rayos que nos lanzarán. Un buen consejo es **colocarnos abajo, en medio del tunel y disparar nuestro sonar sin cesar.** De esta forma los daños serán relativamente escasos.



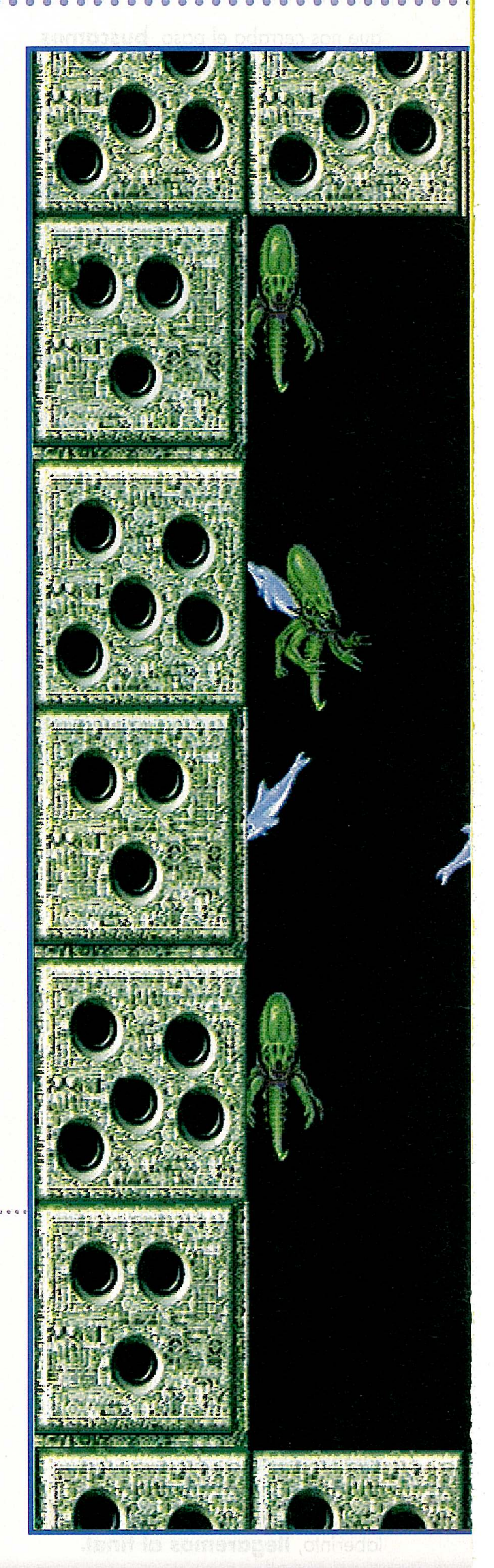
FASE 24. WELCOME TO THE MACHINE

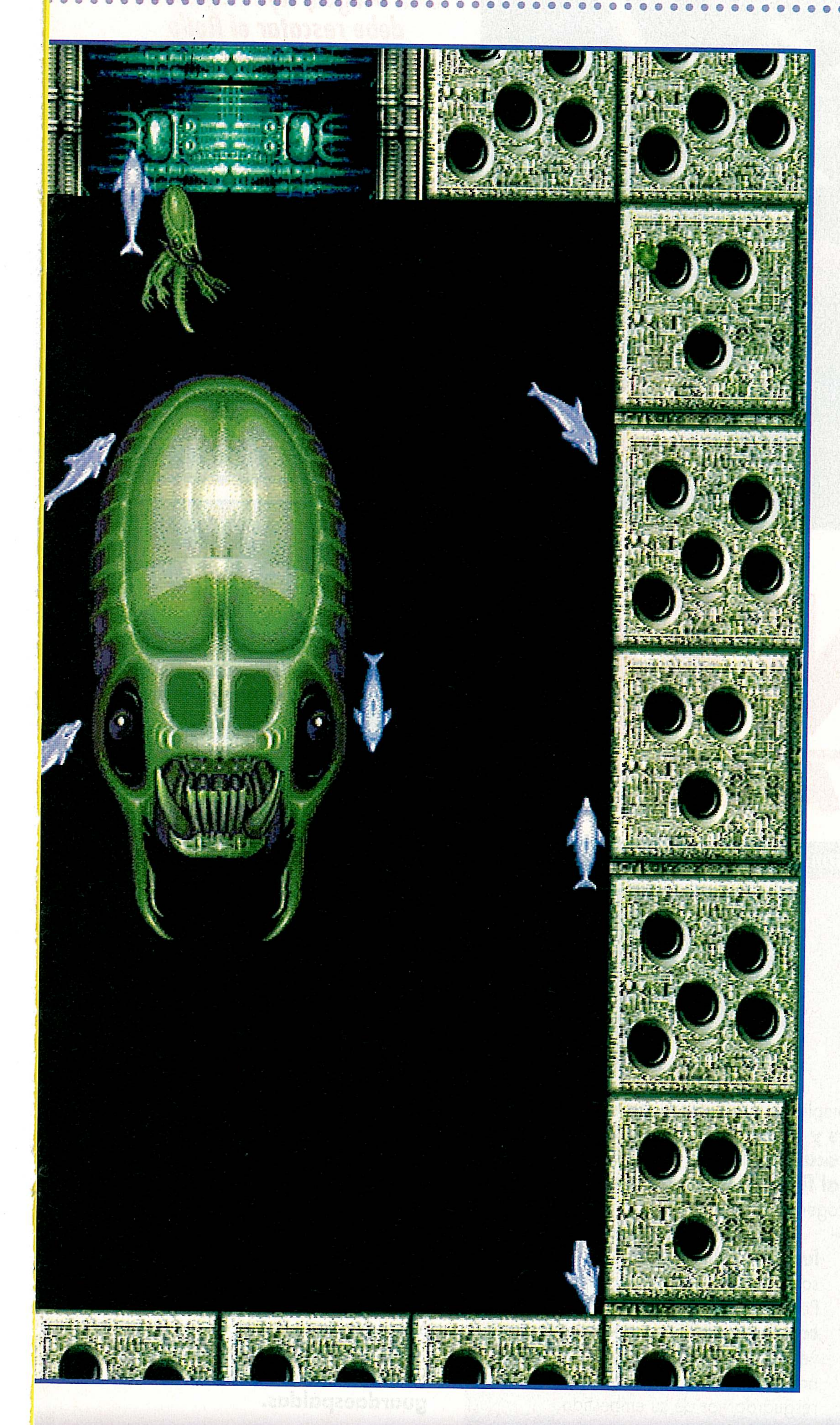
Nos encontramos ante una de las fases mas difíciles y peligrosas de todo el juego, ¡y eso que el objetivo propiamente dicho es bastante fácil!. Empujados por un scroll multidireccional automático deberemos **nadar de forma que no nos quedemos atrapados por ninguna de las paredes de la máquina,** lo que supondría la muerte inmediata. Por si pudiera parecer que esto es fácil, contaremos con la "compañia" de unos pulpos verdes alienígenas que nos perseguirán incansablemente hasta que los destruyamos con nuestro sonar. **En esta fase no se nos permitirá usar el mapa.**

Al final deberemos introducirnos por una abertura que hay en el extremo inferior izquierdo y caeremos directamente sobre **el jefe de toda esta panda de extraterrestres.**

FASE 25. EL ENEMIGO FINAL

¿Os habéis fijado en el bicharrancáncano que tenemos a la derecha de estas líneas? Lo veis, ¿verdad? Pues este es el enemigo final de Ecco. Acabar con él, sin embargo, no es excesivamente difícil. Basta con utilizar nuestro sonar contra sus grandes ojos unas doscientasmil veces y ¡adiós, cabezón!





TRUCO TOTAL

Como colofón a este útil reportaje, nada más y nada menos que todas las claves.¡Para que luego os quejéis!

1. THE UNDERCAVES: **WEFIDNMP**
2. THE VENTS: **BHEBLFBE**
3. THE LAGOON: **ERYELFBO**
4. RIDGE WATER: **DQXDVREJ**
5. OPEN OCEAN: **JJDPVREA**
6. ICE ZONE: **PVGEYREN**
7. HARD WATER: **XAOAYREE**
8. COLD WATER: **UQYVXREV**
9. ISLAND ZONE: **UYJZUREP**
0. DEEP WATER: **ZYYGVRER**
11. MARBLE SEA: **RMXKXREC**
12. THE LIBRARY: **LUXXNFBS**
13. DEEP CITY: **TUIHXREU**
14. CITY OF FOREVER: **IROSXREX**
15. JURASSIC BEACH: **FXMTAPEA**
16. PTERANODON POND: **JXFXAPEB**
17. ORIGIN BEACH: **WGKIRCBO**
18. TRILOBITE CIRCLE: **GGUEBPEE**
19. DARK WATER: **BSOIBPEJ**
20. DEEP WATER: **UARSQOEL**
21. CITY FOREVER: **POZJGPLR**
22. ECCO'S HOME: **(Sin clave)**
23. THE TUBE: **VDHGKMLS**
24. WELCOME TO THE MACHINE: **CSOCKMLR**

Pero aquí no acaba la cosa. Si sois un poco inútiles y queréis conseguir energía y aire infinitos, basta con que pulséis simultáneamente los botones **A, B, C y START** cuando estéis en la pantalla de presentación de inicio de fase (en la que aparece el password). ¡Ya no tenéis excusas para no acabaros este magistral cartucho!



El único superviviente del Clan Dragón, Ryu Hayabusa, debe rescatar el Rollo Sagrado de Bushido, robado por los ninjas del demonio. El destino del mundo está ahora en manos de Ryu, quien, por fortuna, cuenta a partir de hoy con estas excelentes ayudas.

NINJA GAIDEN

FASE 1: ESCAPADA EN EL BOSQUE



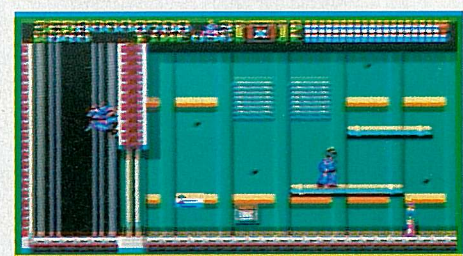


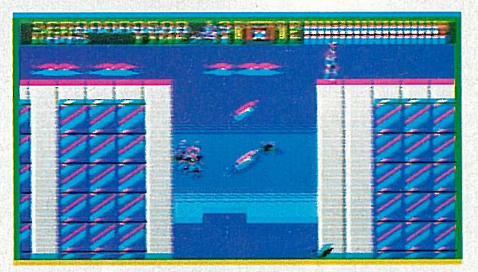
Esta fase no presenta demasiadas complicaciones, y lo único reseñable es tener cuidado con **las bombas explosivas y los gusanos rodantes que caen del techo.** Hay un par de **pantallas ocultas** a las que accederemos si **saltamos a las paredes que hay al final de la primera zona del bosque,** en las que entraremos para coger los bonus.

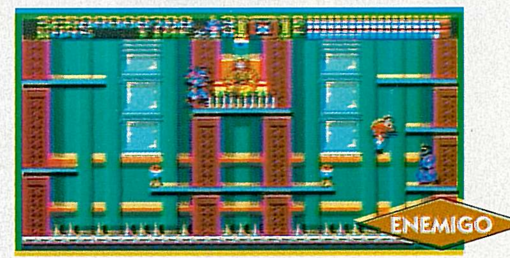

ENEMIGO

• El **enemigo final es un luchador de sumo** que se abalanzará sobre nosotros en cuanto coja carrerilla. Para acabar con él debemos **golpearle con la espada** cuando corra a poca velocidad, y, cuando empiece su sprint, nos subiremos a las ramas para resguardarnos de su embestida.

FASE 2: PERSECUCIÓN EN TOKIO





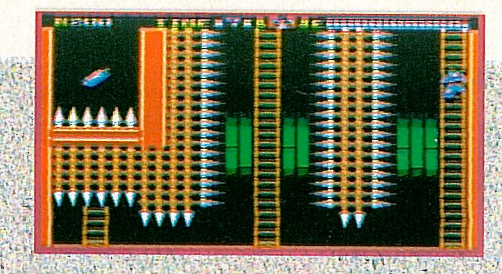

ENEMIGO

Nos dirigimos a la derecha hasta entrar **en un edificio.** Vamos subiendo con la técnica de colgarnos y saltar de pared a pared. Al final saldremos a la azotea y nos encaminaremos a la derecha, donde avanzaremos saltando de viga en viga y de edificio a edificio .

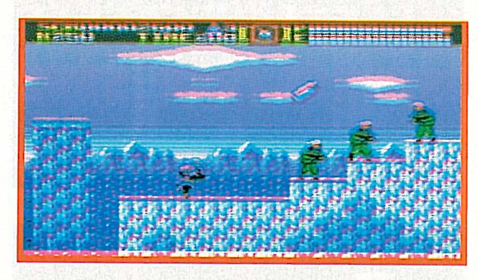
• Al final, nos la veremos cara a cara con **el "padrino"** de los gansters. Se encuentra sentado inmóvil en el centro de la pantalla, así que rápidamente subiremos hasta la plataforma donde se encuentra y desde uno de los bordes de ella **le dispararemos sin descanso** hasta que acabemos con toda su energía.

No debemos prestar demasiada atención **a los ataques de sus guardaespaldas.**









FASE 3: SAMURAI EN KENDO

Iremos siempre **a la derecha,** preferiblemente subidos al cable superior porque las cosas nos resultarán bastante más fáciles. Tras ésto nos meteremos por las malolientes cloacas. Ya dentro de la escuela de samurais veremos varias escaleras. Subiremos por la de la derecha y tras superar una "puntiaguda" zona veremos al **"boss"** de esta fase. Es un **enorme samurai** que, utilizando su poderosa Katana, nos atacará a una velocidad increíble. Si queremos salir de ésta con vida, es preferible (si no tenemos un arma potente) **atacarle por la espalda** aunque no sea muy ortodoxo. Para ello, le asaltaremos desde una distancia prudencial hasta **colocarnos tras de él, damos media vuelta y le arreamos un mandoble sin que le de tiempo a reaccionar.**

ENEMIGO



FASE 4: RESCATE DE LA GEISHA

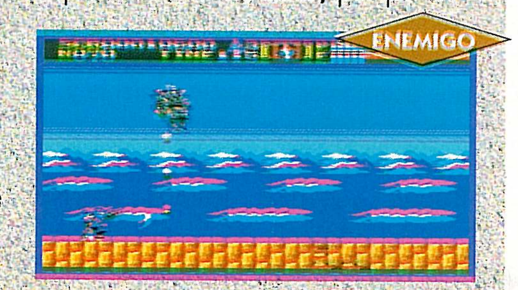




Tras atravesar las **azules cataratas** y desembarazarnos de los **ninjas verdes** y unas cuantas pantallas más, llegaremos al enemigo final.

• Para destruir al **robot volador** lo más importante es **no saltar,** porque en el aire es donde él podrá golpearnos o alcanzarnos con uno de sus diparos múltiples. Nos situaremos agachados **en medio de la pantalla y le atacaremos con la espada** acercándonos cuando aterrice. Cuando le quede menos de la mitad de su energía, cambiará la órbita de sus movimientos.

ENEMIGO



FASE 5: EN TIERRAS DEL ENEMIGO

Comenzaremos en tierras heladas y resbaladizas, con el inconveniente de **pinchos, peces y lagos helados.** Después de esta zona empezaremos a bajar por unas cuevas en las que crecen estacas de hielo. Después de atravesar una zona con **precipios, soldados y gusanos rojos,** podremos salir y nos esperará la mezcla de peligros más desafiante que puede exitir. Ciertas zonas habrá que pasarlas agachado para evitar los pinchos, y si somos lo bastante ágiles como para llegar hasta el final...

•En ese momento aparecerá ante nosotros el **enemigo final,** que desde cuatro posiciones diferentes **nos lanzará disparos y bloques de hielo.** La estrategia para pasar este apuro es **situarnos en la plataforma superior del centro** mientras saltamos sus disparos. De esta forma, cuando aparezca en alguna de las plataformas superiores **le lanzaremos nuestros shurikens hasta matarle.**

ENEMIGO



TRUCO TOTAL

Este es uno de los juegos más difíciles con los que nos hemos enfrentado, pero contamos con dos importantes ayudas: tenemos **créditos infinitos,** -oséase, que podemos estar todo el tiempo que queramos intentando pasar una fase-, y disponemos de **este sensacional truco.** Todos sabréis que ciertos objetos que recojamos nos sumarán puntos de combate que luego nos permitirán usar más o menos veces las diferentes armas. Pues bien, si en vez de coger estos puntos y gastarlos en disparos, vamos ahorrándolos hasta llegar **a la cifra de 999,** veremos cómo a partir de ese instante tendremos **armas infinitas.** Si luego buscamos el arma de **las Bolas de Fuego** (que lanza 4 bolas que destruyen a los enemigos automáticamente) o **el Dragón de Fuego** (que nos hace inmunes), podremos acabarnos el juego fácilmente activando estas armas continuamente.

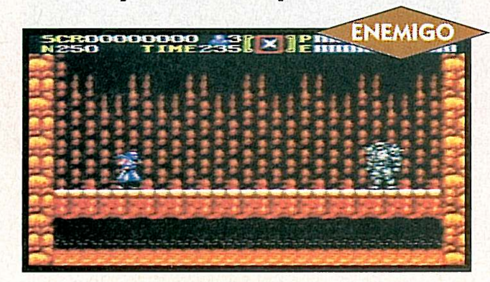


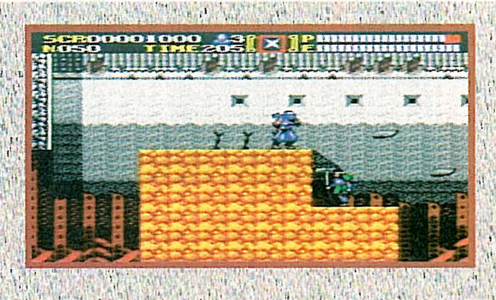


FASE 6: ATAQUE

Nos dejaremos caer **por el agujero de la derecha** mientras nos encargamos de los muertos vivientes que nos acosan. Luego **atravesaremos los ríos de lava** saltando rápidamente de plataforma en plataforma. Para pasar de fase debemos aniquilar a un enorme hombre de piedra que **golpeará el suelo y provocará un pequeño terremoto.**

• Para eliminarlo esperaremos sin movernos a que **dé el primer golpe.** Luego se recompondrá en el mismo lugar donde nos encontremos, por lo que, en cuanto veamos que van cayendo del techo trozos de su cuerpo, nos moveremos ligeramente para un lado y **le daremos un buen espadazo.** Sin perder tiempo correremos en dirección contaria para que no nos afecte el terremoto. Repetiremos ésto hasta que **lo destruyamos completamente.**



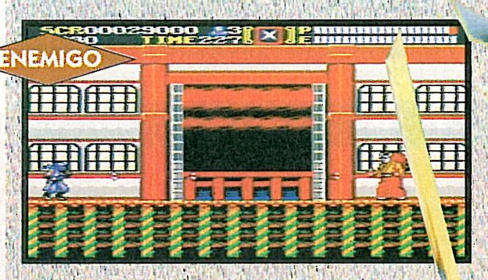




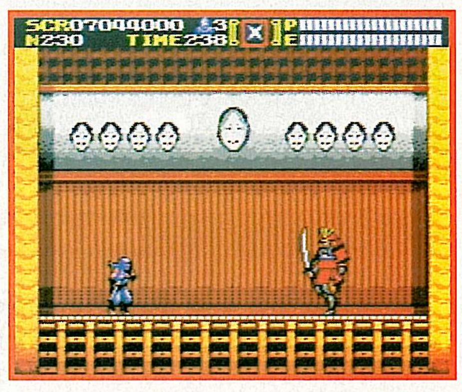
FASE 7: SALVADO

Ve avanzando **hacia la derecha** cuidadosamente matando enemigo por enemigo y utilizando sabiamente las pequeñas plataformas que hay por toda la fase. Al final deberemos subir y **avanzar contracorriente** hacia la derecha intentando que las corrientes no nos empujen a los muros electrificados. Una vez pasado ésto, veremos otra zona con plataformas que aparecen y desaparecen acompasadamente, al igual que lo hacen pinchos emergiendo del suelo. Estos últimos se pueden predecir porque aparecen sobre unas **rayas blancas.**

• Atravesando nuevos peligros llegaremos hasta el **enemigo final:** un maldito que nos lanzará su cabeza mientras **dispara cuchillas perseguidoras.** Sin embargo, si nos acercamos lo suficientemente y le atacamos mientras estamos agachados, nos desharemos de sus disparos y le iremos restando energía.



¡No abandones tu misión y sigue nuestros consejos al pie de la letra porque el destino del mundo descansa sobre tus hombros!





FASE 8: EL COMBATE FINAL

• Para poder ver el deseado final hay que superar este trámite: Acabar con el malo de la película, en este caso **un Samurai de metro noventa.** La estrategia consiste en **golpearle hasta que veamos que él emprende su electrizante ataque.** En ese momento saltaremos y nos situaremos lo más cerca posible de él para repetir el proceso. Cuando su barra de energía se agote, **aparecerá su espíritu maligno** que nos lanzará rayos y disparos. No debemos parar de movernos si queremos evitar los rayos, y para alcanzar su altura y así poder atacarle, **debemos agarrarnos a alguna de las paredes y desde allí saltar hacia él.**





Mickey Mouse 2



¿Te gustaría tener todos los meses una sección en la que pudieras comentar personalmente las últimas novedades para tu consola? Seguro que sí.

Pues prepárate porque TodoSega va a hacer realidad este «sueño dorado».

Si quieres participar en esta sección no tienes más que jugar con el título que te propongamos cada mes -en este número repetimos con MICKEY MOUSE 2 para MASTER SYSTEM- y enviarnos una carta en la que nos cuentes qué te ha parecido el juego, qué es lo que más te ha gustado, dónde has encontrado algún fallo...

Los trabajos que resulten más simpáticos, divertidos u originales, serán publicados en la revista y obtendrán además auténticos mega premios.

¡Ánimo!, hazte con Mickey Mouse 2 y envíanos cuanto antes tu opinión. Te aguardan un montón de sorpresas.

BASES

1.- Podrán participar los lectores de TodoSega que envíen sus comentarios del juego **"MICKEY MOUSE 2"** para Master System II **junto con el código de barras que aparece en el cartucho** del juego a:
HOBBY PRESS, S.A. Revista TodoSega
C/De los Ciruelos, Nº4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
indicando en el sobre: ¿Qué Opináis de ...? Mickey Mouse 2.

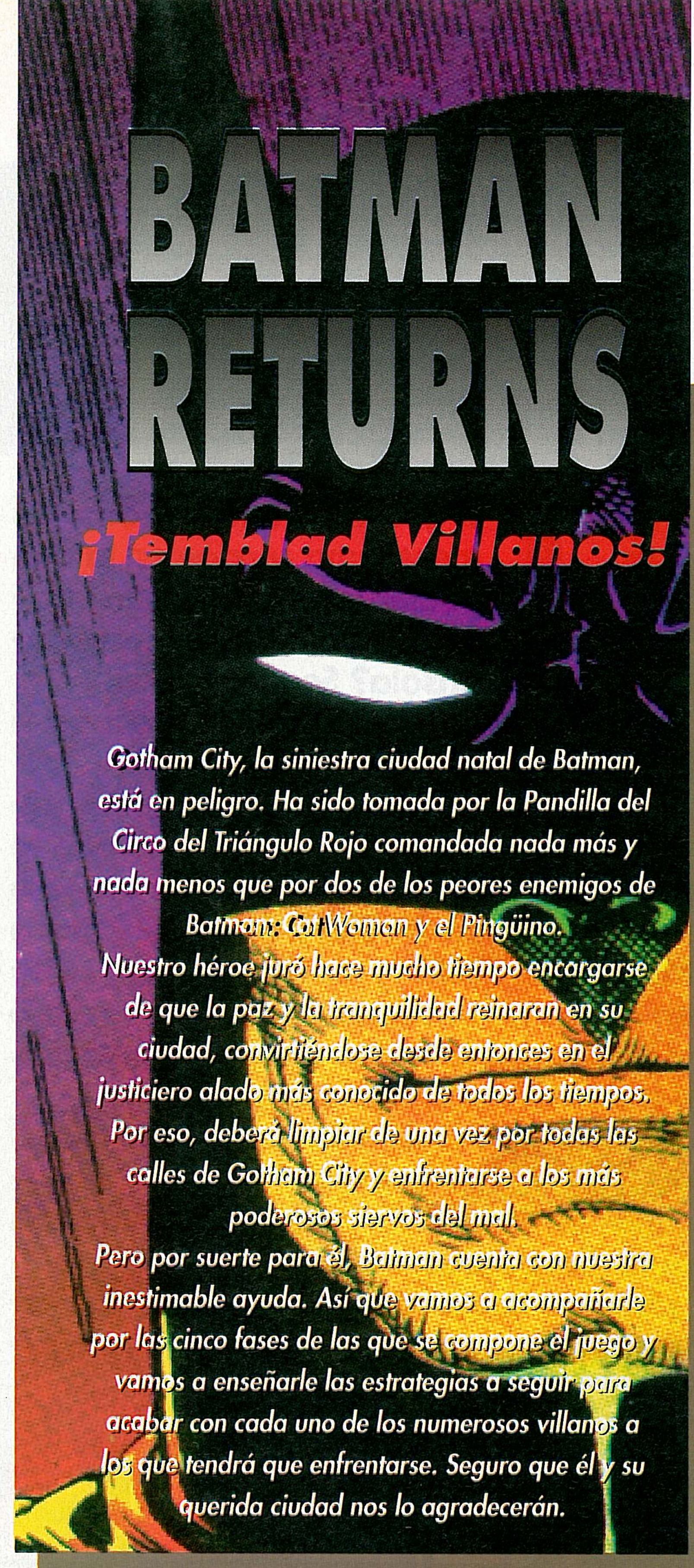
2.- Sólo serán válidas las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre el **15 de Marzo de 1993 y el 1 de Junio de 1993**.

3.- El jurado, compuesto por los redactores de TodoSega, **ELEGIRÁ LOS 4 MEJORES TRABAJOS**, que serán premiados con **un lote de cartuchos de 7 juegos para Master System II** (a elegir por el ganador).

4.-Los ganadores se publicarán en las páginas de la revista.

5.- La participación implica la aceptación de todas las bases.





BATMAN RETURNS

¡Temblad Villanos!

Gotham City, la siniestra ciudad natal de Batman, está en peligro. Ha sido tomada por la Pandilla del Circo del Triángulo Rojo comandada nada más y nada menos que por dos de los peores enemigos de Batman: CatWoman y el Pingüino.

Nuestro héroe juró hace mucho tiempo encargarse de que la paz y la tranquilidad reinaran en su ciudad, convirtiéndose desde entonces en el justiciero alado más conocido de todos los tiempos. Por eso, deberá limpiar de una vez por todas las calles de Gotham City y enfrentarse a los más poderosos siervos del mal.

Pero por suerte para él, Batman cuenta con nuestra inestimable ayuda. Así que vamos a acompañarle por las cinco fases de las que se compone el juego y vamos a enseñarle las estrategias a seguir para acabar con cada uno de los numerosos villanos a los que tendrá que enfrentarse. Seguro que él y su querida ciudad nos lo agradecerán.

Fco. JAVIER RODRIGUEZ MARTIN.



FASE 1: LAS CALLES DE GOTHAM CITY.

ENEMIGOS

PUNCHIN'JOHNNY: Se acerca muy deprisa hacia Batman. **Un sólo golpe de Batarang** acabará con él.

FATTY DRUMMER: Si Batman se acerca mucho a él, dejará de tocar alegremente el tambor, se hará una bola y le aplastará. Lo mejor es que el héroe **le golpee con el Batarang de mediana longitud** desde una distancia prudencial antes de que se enrolle.

SLIPPERY HARRY: Atacará a nuestro alado amigo deslizándose por el suelo. Si Batman **se agacha y le golpea dos veces,** le dejará fuera de combate.

GUNNER JOE: Tiene un bonito traje y un arma que dispara a discreción. Hay que **agacharse y golpearle con el Batarang más poderoso, al menos dos veces.**

OSWALD THE TRUCK: El camión bloqueará la calle a nuestro amigo. No hay que acercarse a él. **Unos cuantos golpes** lo dejarán convertido en chatarra.

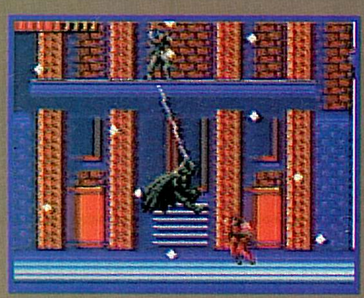
JUMPIN' LUCY: La espléndida rubia brinca en todas direcciones. Si la coges **en el suelo** es más fácil de eliminar.

MAGGY THE BOMBER: Lanza bombas en la dirección del héroe. Usa **el Batarang con su máxima longitud,** ya que así no le alcanzarán los explosivos.

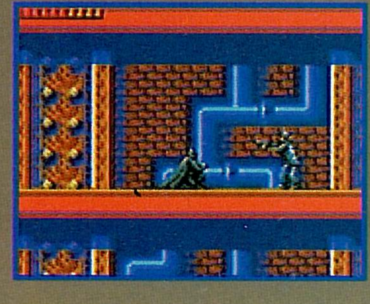
DRINKIN' FAT (ENEMIGO FINAL): Lanza tres tipos de fuego etílico. Batman puede esquivar el primero **si se agacha,** el segundo **si lo salta,** y el tercero **si se mueve hacia la izquierda**. Mientras tanto, lo mejor es arrinconarle en la derecha y, agachado, golpearle con el Batarang más poderoso mientras el gordo da buena cuenta de su botella.













FASE 2: PÁNICO EN EL ALMACÉN

ENEMIGOS NUEVOS

BALLS OF FIRE BILLY: Se refugia en niveles altos para lanzar bolas de fuego a Batman. Basta con **esquivarlas y colocarse a su lado** para golpearle una sola vez, teniendo cuidado de la explosión que sucede a su muerte.

BAZOOKA JIM: Disfruta enviando proyectiles a cuerpos ajenos. El murciélago los puede destruir con el Batarang, para, una ver cerca de él, **golpearle un par de veces.**

LÁMPARAS ÍGNEAS: Caen al suelo al paso de Batman, provocando pequeños incendios. **El uso del Batgancho en el techo** es la única forma de evitarlas.

CATWOMAN (ENEMIGO FINAL): Deleitará a nuestro amigo con su gatuna belleza. Este deberá situarse en el **centro-izquierda y golpearla con el máximo poder del Batarang.** Tendrá que permanecer agachado si no quiere sentir el látigo de la gata. Así logrará **auyentarla.**

A pesar de ser un tanto siniestra, Batman adora a su ciudad, Gotham City, y hará todo lo posible por salvarla de la pandilla del Circo del Triángulo Rojo.

FASE 3: COMBATES DE MUCHA ALTURA

ENEMIGOS NUEVOS:

RONALD THE CLOWN: Corretea por las azoteas y extiende su sierra hacia el suelo para cortarle los vuelos al murciélago. Pero si éste **se agacha a su lado,** le pasará inadvertido y le podrá eliminar con un par de golpes.

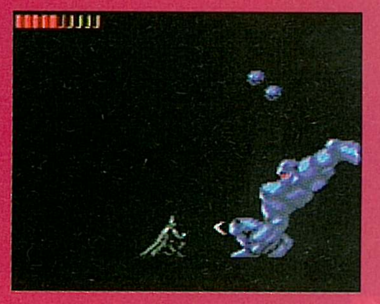
SUSAN RAKETEER: No hace más que saltar de un lado a otro mientras lanza cuchillos. Si se la consigue pillar **con los pies en la tierra** es muy vulnerable.

FIRE MICK: Le gusta freir justicieros con su mechero gigante, pero el alcance de éste es limitado. Se le puede derrotar fácilmente **alejándose un poco de su fuego.**

KAMIKAZE NICK: No tiene otra cosa mejor que hacer que adosarse explosivos a su pecho y esperar. Basta **un sólo golpe** para acabar con él, pero, eso sí, guardando las distancias para no ser afectado por su onda expansiva.

LA BESTIA PÉTREA (ENEMIGO FINAL): Formado por una imezcla de Turmalina, Circón y canto rodado, le saca cuatro cabezas a nuestro alado amigo. Su punto débil son **las grietas que posee en su cuerpo.** Lo que Batman tiene que hacer es colocarse en el centro de la pantalla, agacharse para evitar las piedras, e **incrustarle el Batarang más poderoso unas cuentas veces.**







Un pequeño consejo: Evita por todos los medios que Batman roce las alcantarillas...¡son su perdición!



En cuanto Batman se deshaga del Pingüino y de Catwoman, su ciudad estará libre de todo mal





FASE 5: EL PINGÜINO ANDA CERCA.

Antes de enfrentarse a su último y más poderoso enemigo, Batman tendrá que superar un sinfín de subniveles muy similares a los de la fase anterior, así que los trucos son prácticamente los mismos. Lo único relevante son **los abismos de agua** que nuestro héroe tendrá que salvar haciendo buen uso de su **batgancho.** No olvides que es muy importante **ir recolectando armas especiales** para llegar al final bien protegido.

ENEMIGO FINAL: EL MISMÍSIMO PINGÜINO. Nada más aparecer, el Pingüino permanece unos instantes en la parte derecha de la pantalla, momento que puede aprovechar Batman para **golpearle varias veces con su Batarang más potente.** Una vez que el villano inicia su vuelo paragüesco, nuestro héroe deberá **refugiarse a la derecha y asestarle golpes con el batgancho** mientras salta. Una vez hecho ésto, el pingüino volverá montado en un **pato gigantesco** provisto de misiles. La única forma de derrotarlo es **golpearle con el batarang en la cabeza y usar las cuatro armas especiales,** tras lo cual la pesadilla habrá finalizado... ¿para siempre?

FASE 4: LAS ALCANTARILLAS PONZOÑOSAS

Los enemigos más importantes para nuestro héroe de esta fase son **las hediondas aguas del sistema de alcantarillado.** Con sólo rozarlas, perderá energía.

ENEMIGOS NUEVOS:

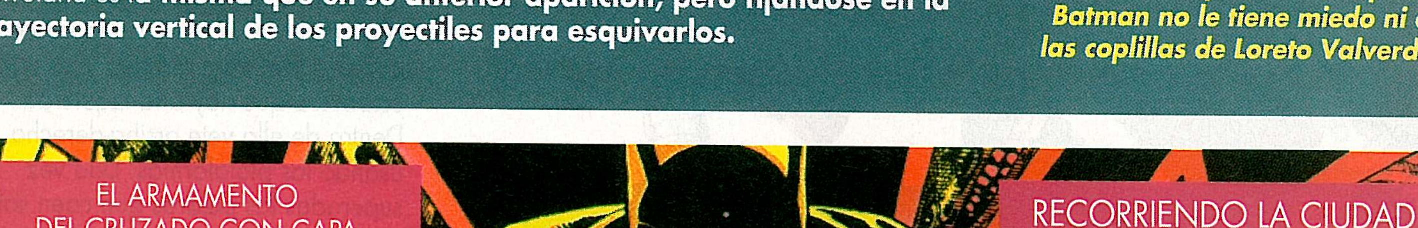
JEREMIAH THE PENGUIN: Deambula de un lado a otro y, aunque su contacto no afecta para nada a Batman, sí lo hacen los proyectiles que le lanza desde su espalda. Para destruirlos, no tiene más que **alcanzarlos una sóla vez con el Batarang.**

ARTHUR SUBMARINE: Extraño ser que permanece casi todo el tiempo sumergido en las pestilentes aguas. Sólo si Batman se acerca, saldrá a la superficie para herir su vista con su rostro encogido por la náusea. Lo mejor que puede hacer nuestro amigo es **saltar por encima de él sin más.**

DE NUEVO CATWOMAN (ENEMIGO FINAL): La gata no ha escarmentado y ha vuelto para acabar con el murciélago, armada esta vez con proyectiles. La forma de derrotarla es **la misma que en su anterior aparición, pero fijándose en la trayectoria vertical de los proyectiles para esquivarlos.**



El ambiente en esta fase de las alcantarillas es tan siniestro como en las mejores películas de terror. ¡Menos mal que Batman no le tiene miedo ni a las coplillas de Loreto Valverde!



EL ARMAMENTO DEL CRUZADO CON CAPA

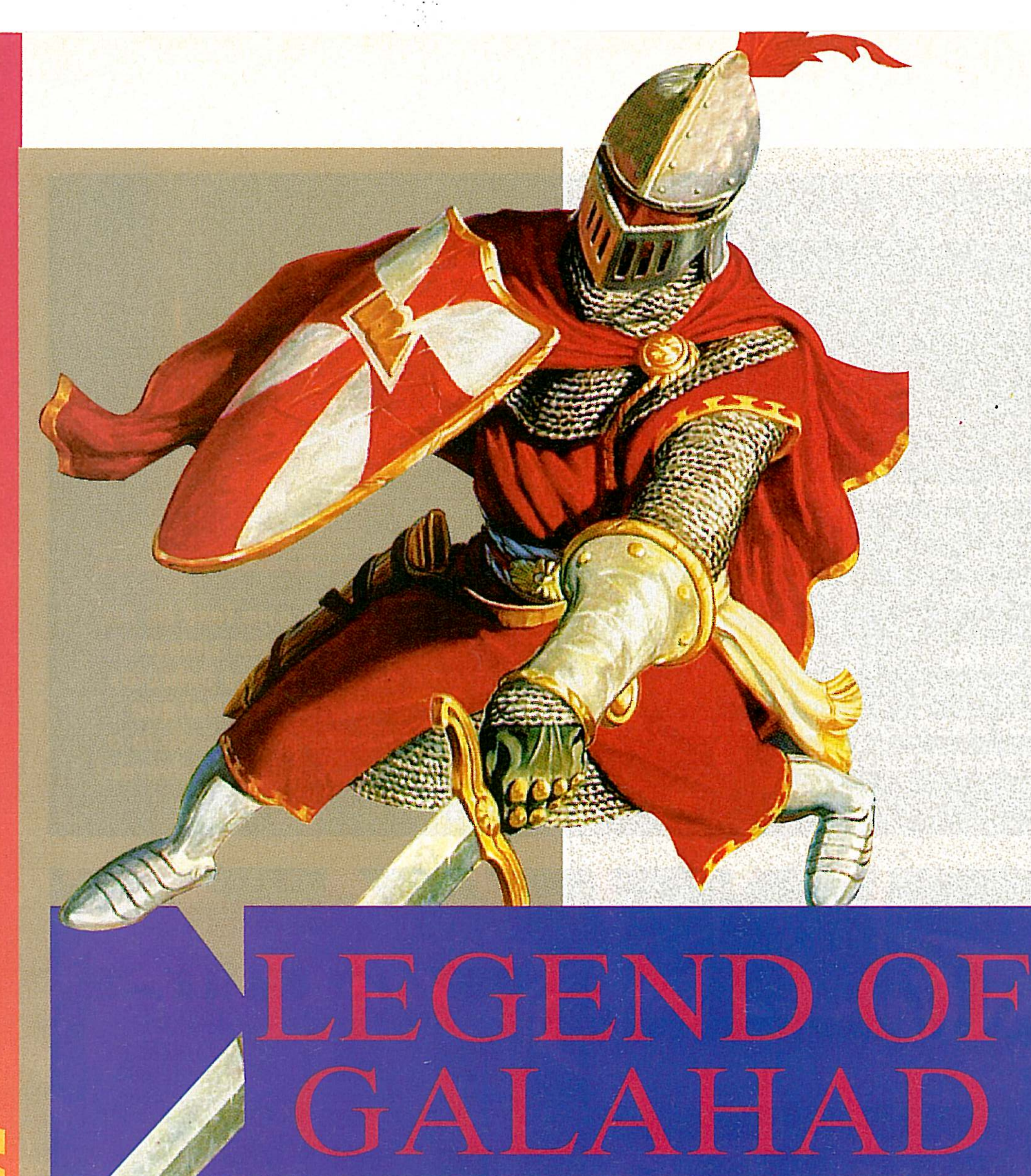
Para hacer frente a los villanos, Batman cuenta con tres tipos de armas: **el Batarang,** con tres niveles de poder y alcance, **el Batgancho,** que además de permitirle engancharse a las paredes tiene la facultad de alcanzar enemigos que se encuentren en sitios elevados, y **las Armas Especiales,** de existencia limitada pero utilidad máxima. Batman utilizará el Batarang según el tipo de villano, siendo el de menor longitud y máximo poder el indicado para los enemigos finales. Las armas especiales deben guardarse para el final de cada fase, donde son casi imprescindibles.

LOS AMIGOS MURCIÉLAGOS

Durante su deambular en busca de justicia, Batman encontrará pequeños murciélagos que, al ser golpeados, descubren **tres tipos de ayudas.** La primera restablece **4 de los 10 puntos de energía del héroe**, la segunda hará lo mismo con **2 puntos** y la tercera aumenta en **una unidad la reserva de armas especiales** de Batman. Estas son el **batimóvil** en las tres primeras fases y la **batilancha** en las dos últimas.

RECORRIENDO LA CIUDAD

Antes de enfrentarse a una fase, el justiciero tendrá que elegir entre **dos posibles recorridos** (menos en la quinta fase, donde no hay elección). En el fondo son sólo variaciones del mismo nivel y deberá ser el mismo Batman quien decida cuál le resulta más fácil. Una vez inmerso en una fase, ésta se puede terminar siguiendo diferentes caminos. Por unos encontrará **más enemigos** y por otros, -los más recónditos-, hallará **más ayudas.** Lo mejor, por supuesto, es que Batman investigue un poco al principio de cada fase, para luego establecer el recorrido que se ajuste más a su estilo.



LEGEND OF GALAHAD

Miragor Cimaeriano, un poderoso hechicero, posee un malvado plan: alejar al Rey Arturo de su trono en Camelot. Para ello, ha robado objetos muy valiosos y, lo que es aún más grave, ha raptado a la bella princesa Leandra. Galahad, hombre de confianza del Rey, se ha comprometido a recuperar los tesoros, rescatar a la princesa y enfrentarse al hechicero en la mayor hazaña jamás contada.

MUNDO 1



FASE 1: MONTAÑAS NEVADAS SIN CLAVE

Esta primera fase es sólo para que empieces a "entrar en calor". **Ve hacia la izquierda** hasta que llegues a la cadena de **montañas grises.** Sube hasta la mitad del camino y dirígete a la derecha hasta alcanzar la **entrada de la cueva.** Más o menos hacia el final, y tras esquivar los péndulos, entcontrarás **la llave que te abrirá la salida.** Con ella en tu poder, saldrás e irás a la **esquina superior derecha** hasta encontrar **la salida** (la misma para todas las fases: una puerta con el interior azul parpadeante).



FASE 2
LA CORONA DEL REY

Súbete en el carro y vete hacia la derecha. Antes de chocarte con los pinchos, salta y sube por las plataformas. Después de esperar a que caigan las rocas sube hasta arriba. Desde allí **salta a la izquierda y cae sobre una plataforma** donde está la buscada **corona del rey.** Cógela y ve a **la caverna** que hay a la izquierda. Dentro de ella vete arriba-derecha usando las plataformas. Una vez superadas las piedras que caen sobre ti, y tras subir un poco más, llegarás a **la salida.** De todas formas, si por el camino vas arriba pero a la izquierda y te dejas caer, **encontrarás una vida extra.**



FASE 3
EL HUEVO DE LA SERPIENTE

Se nos ha encomendado encontrar el huevo de la serpiente, pero tranquilidad, porque en esta fase hay **cientos de vidas esperándote.**

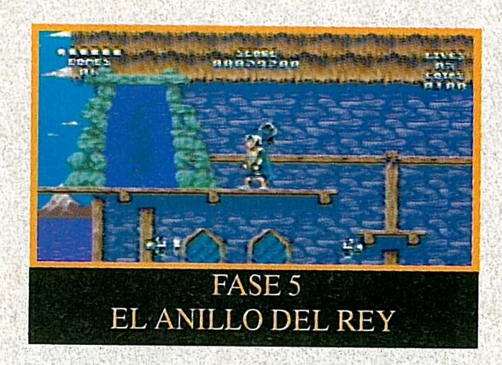
Por ejemplo, nada más empezar a andar hay una **sobre la plataforma** que se mueve diagonalmente tras la casa del goblin. También hay otra vida **tras destruir ael dragón**, y otra dentro de las cavernas, abajo del todo, **tras destruir la serpiente gigante.**

El objeto de tu búsqueda está en **las cavernas** por arriba, y la **salida, abajo a la izquierda.**



FASE 4
EL ARMA INVENCIBLE

A estas alturas del juego es necesario que te hagas con un arma potente. Para ello déjate caer por el primer agujero del puente para entrar en la **tienda de armas**. Para salir de aquí vete a la izquierda. Ya con tu nueva **arma "mata-todo"** irás **a la derecha** y subirás hasta encontrar **la entrada de las cavernas** entre los riscos. Subirás hasta la cumbre y allí verás la **salida**.



FASE 5
EL ANILLO DEL REY

Da un salto y **camina hacia la derecha y baja**, mata al guardián y te harás con una **vida extra**. El anillo está en el extremo derecho de la cueva, abajo, y lo tiene un guardián que está sobre una plataforma que sube y baja. Ve a la izquierda de la fase y sube, **verás la salida, sobre una construcción**.



FASE 6
EL COLMILLO DEL DRAGÓN

En esta fase deberás moverte por las **zonas de arriba** saltando los agujeros de plataforma en plataforma, y haciendo tres cuartos de lo mismo con los pinchos. Al final verás **la salida** justo sobre tí, pero sin **los dientes del dragón** no se te permitirá pasar. Tras los pinchos verás una pequeña **brecha** pero suficiente para que caigamos en ella. Te metes por ella y podrás acceder a la cueva. En la esquina superior de arriba de esta cueva puedes encontar al **dragón**. Es evidente que matándolo podrás **coger unos de sus colmillos** y **salir** de aquí.

Eres Galahad, hijo de Lancelot, y mientras exista el malvado hechicero, el futuro de Camelot y todos sus habitantes depende de ti.



FASE 7
OBJETIVO: LA ARAÑA

Antes de entrar en la cueva haz lo siguiente: **Vete a la izquierda y déjate caer por el borde**. Si te mantienes a la derecha deberás ser capaz de resbalar a uno de los corredores. En el más alto encontrarás una **vida extra** y la entrada a la tienda. Dentro de la tienda no estaría de más agenciarnos una **espada potente** como puede ser la Force Blade. Sin embargo, no es muy aconsejable comprar la Tempest Sword que no nos servirá contra la araña. En el corredor de abajo **encontarás cientos de gemas y otras ayudas**. Regresa hacia arriba y encamínate hacia la cueva. La **araña** se encuentra casi al final del lado derecho. Acaba con ella **atacándola por la cabeza**, y luego sigue por el gran ojo que tiene en el medio. Tras muchos espadazos conseguirás acabar con ella, y abandonarás esta fase y el mundo por la salida de la izquierda.



FASE1: CONTRA EL DRAGÓN
CLAVE: ZXSP

Lo mejor es que te mantengas **entre los árboles** simplemente porque aquí podrás conseguir bastantes **bonus**. Cuando veas al dragón no debes lanzarte contra él, sino que hay que mantenerse a cierta distancia y desde allí intentar atacarle hasta que su cabeza baje dos veces. Regresa (fuera del alcance de sus disparos) y repite el proceso.

Hay una **vida extra en las cavernas**, justo antes de que caigas para conseguir la plataforma que te envía hacia las calaveras. Af final de la zona de las calaveras, sube, coge el preciado objeto y **atraviesa la salida** (en la parte inferior de los árboles que hay en corredor).

MUNDO 2



FASE 2
EL LABERINTO

Vete a la **izquierda** para encontar un cofre con una **vida extra**. Si sigues a la izquierda entrarás en un laberinto, donde se te presentarán tres caminos. Lo correcto es **seguir recto** hacia arriba y entrarás en una tienda. Si vas a la izquierda, abajo y luego a la derecha, encontrarás **otra vida extra**. Si vas abajo a la izquierda llegarás a la **entrada de las cavernas.**



FASE 3
LA CAVERNA ESCONDIDA

Atención porque este es uno de los niveles **más largos y liosos** de todo el cartucho. El objeto que buscamos está en el **extremo superior derecho**. La entrada de las dichosas cavernas se encuentra escondida y no podrás verla de primeras. En la parte superior de la fase verás **tres grandes estatuas**. Si golpeas a la del medio con tu espada se desplazará mostrándote la **entrada de la caverna**.



FASE 4
LA COBRA GIGANTE

Trepa a través de las cataratas y muévete hacia arriba para atravesarlas. Tras subir, ve a la derecha. Ahora déjate caer abajo y muévete a la izquierda y **llegarás a la entrada de la cueva**. Si te caes desde aquí encontrarás una **vida extra**, usando para ello las tres pequeñas plataformas móviles. Si ahora vas a la derecha y bajas conseguirás llegar hasta una **gigantesca cobra** que te otorgará tras su muerte **el premio.** Abandonarás la cueva e irás a la **derecha y arriba para salir.**



FASE 5
DRAGONES QUE VUELAN

Atraviesa el agua mientras que **evitas a los dragones voladores** hasta llegar al corredor de abajo a la derecha, donde está la **entrada**. Atención: No hace falta que recorras todo el camino para conseguir el rastrillo. Simplemente **anda a través del muro** hacia la izquierda. Deja la cueva y ve a la izquierda. Sube las plataformas que van desapareciendo y sube **arriba y a la izquierda hasta encontrar la salida.**



FASE 6
CATARATAS, MONSTRUOS, ...

Vete a la **izquierda hasta entrar en la cueva**. Déjate caer hacia la izquierda y, tras coger el objeto que buscamos, **una estatua**, sube arriba a la izquierda teniendo cuidado con las calaveras y, entonces, podrás **coger los bonus** que hay dentro de los dos cofres. Sal de aquí. **Continúa a la izquierda**. Una vez superados los pinchos sube utilizando las plataformas hasta las escaleras que hay sobre ti. Ahora vete a la derecha y **mata al dragón** (es bastante facilito). Salta sobre los cantos rodados hasta la cima de las cataratas, donde verás dos plataformas de roca. Ahora tienes que **saltar de plataforma de plataforma** hacia la izquierda hasta atravesar la catarata. Tras cierto tiempo **conseguirás tu objeto.**

Regresa hacia abajo y ve a la derecha. Acaba con el segundo dragón y te dará una preciada **vida extra**; sigue a la derecha, da buena cuenta del monstruo marino y **sube por la siguiente catarata**. Habrá más cantos rodados que van desapareciendo, pero si saltas al primero y esperas que desaparezca para saltar al siguiente, no habrá problemas. **Sigue hacia la izquierda** y usa la roca para moverte mas fácilmente en la catarata. Siguiendo hacia la izquierda y saltando la siguiente catarata, podrás ver **la salida.**



FASE 7
LA ESPADA LION

Por fin ya se acerca **el desenlace de este mundo.** Primeramente ponte **sobre el volcán** y coge todas las monedas que puedas. Cuando te hartes, déjate caer por las cataratas del segundo agujero. Verás una fila de **cofres repletos de monedas** que te vendrán bien si no tienes suficientes. Vete al final y entra en la **tienda**. Una vez allí, compra la **LION SWORD**, muy útil para destruir la gran nutria. Cuando la encuentres dale caña con tu nueva espada. **La salida está a la izquierda.**

OPTION MENU
CONTROLS - A FIRE B JUMP C ???
LIVES - 5
START WORLD - 1 (LTUS)
CREDITS - 0
DIFFICULTY - NORMAL
MUSIC TEST - TITLE THEME
FX TEST - 01
EXIT

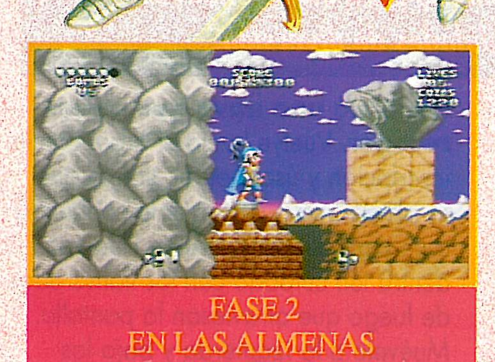
TRUCO TOTAL

Si en la pantalla de opciones introduces la clave "LTUS" conseguirás ¡VIDAS INFINITAS!. Además, si pulsas dentro del juego START y A simultáneamente, pasarás automáticamente a la siguiente fase. ¿Genial, no? Todas estas ventajas se te mantedrán aunque pongas otra clave.



FASE 1: VIAJE EN ASCENSOR
CLAVE: LVFT

Sube en el ascensor y, cuando alcance su destino, busca el siguiente ascensor. Sube a la derecha, **mata los tres dragones** y **coge la vida extra.** Baja en el ascensor y adéntrate en **el castillo** hacia la izquierda, atravesando el aviso de "No Swimming". Al final del corredor verás una vida. Ahora viaja hasta el otro final y sube, donde encontrarás **el libro** en la esquina superior derecha del castillo. **La salida está en la parte superior del castillo,** en el exterior, hacia la derecha y subiendo un poco.



FASE 2
EN LAS ALMENAS

Escala los muros del castillo subiendo por las plataformas a la vez que esquivas las **bolas verdes** que te lanzan. Tras subir en el ascensor de la izquierda y atravesar las almenas, baja, vete a la izquierda para encontrar **la entrada del castillo.** Encuentra el objeto (que está arriba, tras pasar el corredor inundado de agua). Vuelve tras tus pasos y **en las almenas**, donde están las estatuas vivientes, se ecuentra **la salida.**



FASE 3
DE VIGA EN VIGA

Vete a la izquierda y **sube de viga en viga** cuando no salgan las lenguas de fuego. Luego ve a la derecha y déjate caer, así aterrizarás en una plataforma que te transportará a la derecha. Cuando se pare, salta a la viga y aterriza en el suelo firme de la derecha. Sube, móntate en otra plataforma móvil. Atraviesa los pinchos sobre las vigas y verás un **cofre con el cáliz.** Sube y arriba, a la izquierda, está **la salida.**



FASE 4
RUEDAS GIRATORIAS

Avanza usando **las ruedas giratorias.** Sube y ve a la derecha para entrar en una tienda. Ve a la izquierda y salta a la rueda de arriba. Desde ésta, a la de arriba, y así hasta alcanzar la entrada de la derecha, donde está la **puerta del castillo.** Por las plataformas de abajo, y tras subir por las ruedas, verás **un cofre** donde está **el brazalete plateado.** Regresa hacia abajo y a la izquierda, donde subirás por las ruedas, y **encontrarás la salida.**



FASE 5
EN BUSCA DEL YELMO

Baja el laberinto por la derecha, usando las plataformas, hasta que llegues hasta **el monstruo** que, tras acabar con él, te dará una **vida extra.** Sube y vete a la derecha. Acaba con los **caracoles-dragones** y sube hasta encontar la entrada a las **cavernas.** Aquí baja y ve a la derecha hasta que veas a la **araña gigante.** Mátala y conseguirás **el yelmo,** y luego **sal por la puerta de la izquierda.**

MUNDO 3



FASE 6
MONSTRUOS CON CORAZÓN

Ve **abajo a la izquierda** y móntate en el ascensor recogiendo los **bonus** de la izquierda. Sigue a la derecha y podrás entrar en una tienda. Vete abajo, y, usando las plataformas, avanza a la derecha hasta ver al **monstruo naranja.** Tras matarlo te dará su corazón y, a la derecha, **verás la salida.**

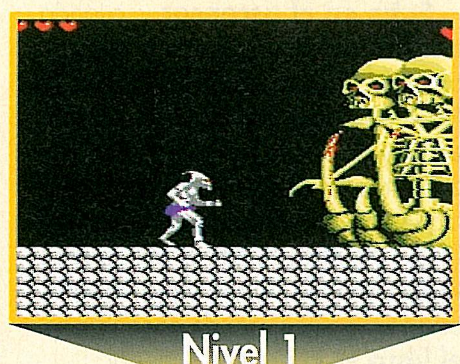


FASE 7
EL RESCATE

Después de tantos problemas, por fin llegáste al **combate final** para **rescatar a la princesa,** prisionera en una burbuja. Para rescatarla hay que matar al **mago Miragor,** que vuela sobre ti lanzándote fuego, rayos y demás cosas. Para acabar con él no debes parar de moverte, esquivando todos sus ataques mientras que usas tu espada. **Tras docenas de golpes caerá** sumisamente ante ti y ya sólo quedará ir a por tu princesa.

SHADOW OF THE BEAST

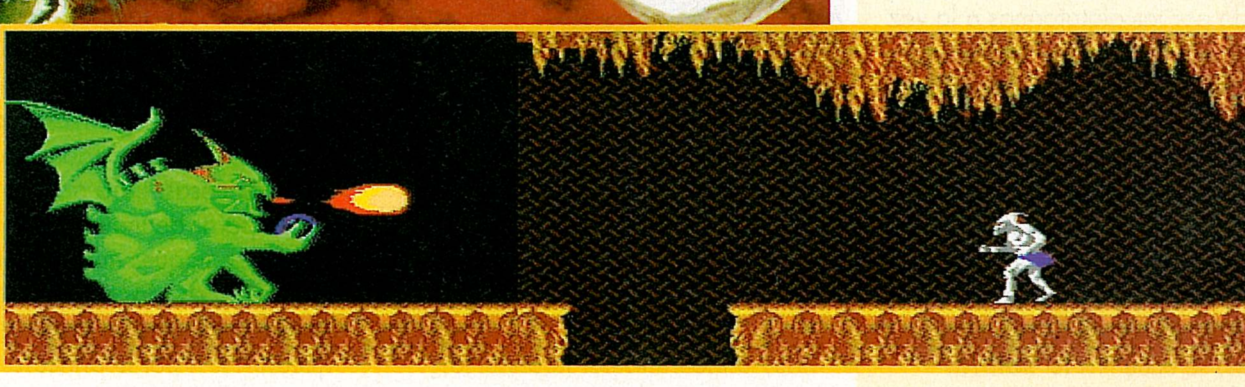




Nivel 1

Shadow of The Beast es uno de los títulos míticos de Sega. Por ello no hemos podido resistir la tentación de analizar a fondo un juego con el que seguro habéis disfrutado horas y horas pero que siempre se presta a ser rescatado del fondo del armario para ofrecer nuevas e interesantes posibilidades de diversión.

Nada más comenzar a jugar **dirígete a la izquierda** y, pasado el árbol con la inscripción "HOME", encontrarás una pila de rocas. Destrúyelas de un puñetazo y aparecerá **una llave que debes recoger.** Vuelve hacia el árbol con la inscripción y úsala en él, con lo que se abrirá una puerta que te conducirá a un **país subterráneo.** Una vez dentro ten cuidado con las llamaradas de fuego que atraviesan la pantalla. Muévete a la izquierda y baja las escaleras, camina hacia la izquierda, baja de nuevo y ahora ve a la



derecha, bajando por las escaleras y yendo a la izquierda. Baja y, andando hacia la izquierda, encontrarás **un baúl que contiene la pócima de salto de longitud.** Baja por las escaleras y utiliza la poción de salto para atravesar el precipicio que hay a la izquierda, y en el hueco de la pared encontrarás una **vida extra.** Regresa de nuevo hacia la derecha hasta que veas unas escaleras, una vez bajadas, ve a la izquierda y **déjate caer por el precipicio,** sigue caminando hacia el oeste y cuando veas otro precipicio atraviésalo de un salto. En este momento te enfrentarás al **guardián de la órbita.** Para eliminarlo deberás destruir la **esfera azul** que sostiene en sus manos, teniendo cuidado en esquivar las **llamaradas de fuego** que dispara. Una vez aniquilado el monstruo, recoge el **arma que te proporcionará poderosos disparos de plasma.** Victorioso, dirígete a la derecha y tírate por el precipicio que antes atravesaste de un salto y ahora salta el otro precipicio que hay a la izquierda para recoger **la llave redonda amarilla.** Ve a la derecha cogiendo **la poción que te restaurará toda la energía,** y, una vez en el final, sube por las escaleras, camina a la derecha, muévete de nuevo a la derecha y vuelve a subir las escaleras. Vete hacia la izquierda y sube de nuevo, andando hacia la izquierda encontrarás una **poción roja que incrementa el contador de energía** en cuatro unidades. Sube las escaleras y camina a la izquierda, vuelve a subir caminado hacia la derecha. En tu camino verás otra escalera que subirás y, a la derecha, está SKELETON, **el guardián del nivel.** Pero gracias al arma de plasma recogida anteriormente, será destruido con unos pocos disparos. Lo más importante es mantenerte a una **distancia prudencial** porque si nos alcanza nos quitará de golpe una valiosa vida.



Nivel 2

Vete a la derecha y **sube la primera escalera,** entonces ve hacia la izquierda y activa el interruptor, vuelve a la derecha subiendo por las escaleras que antes habías pasado.

Camina hacia la izquierda y **recoge la llave.**

Retorna a la derecha, baja las escaleras, anda a la derecha y baja las escaleras de nuevo, sigue caminado a la derecha, sube las escaleras y muévete hacia la derecha, esquivando el caracol.

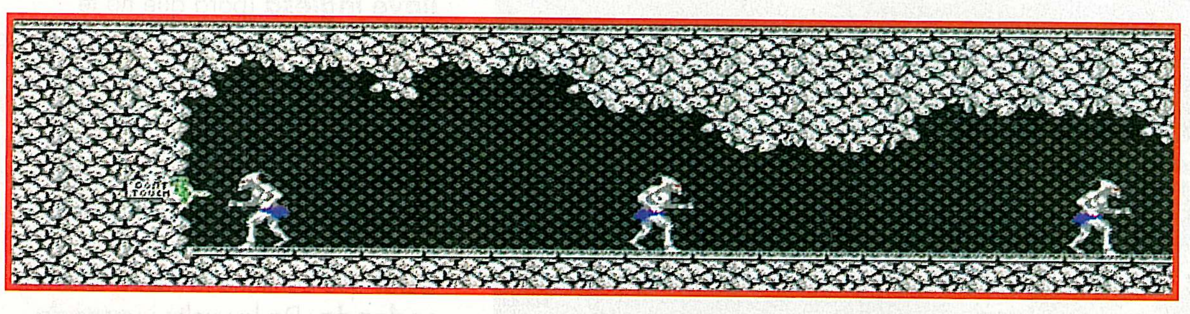
Baja las escaleras y dirígete a la izquierda saltando sobre el precipicio.

Ahora sigue estas direcciones: **abajo, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, arriba, izquierda, abajo, izquierda, sube y recoge la llave verde** que se encuentra a la derecha.

Retrocede tus pasos a la izquierda y baja las escaleras, muévete a la derecha y baja.

Ahora ve todo el rato hacia la derecha hasta que te encuentres con el **dragón HYDRASSAS.**

Elimínalo **golpeándolo en los pies** y entonces vete a la derecha y usa la **llave amarilla** para entrar en el pozo. Y de esta forma acabamos con el Nivel 2.



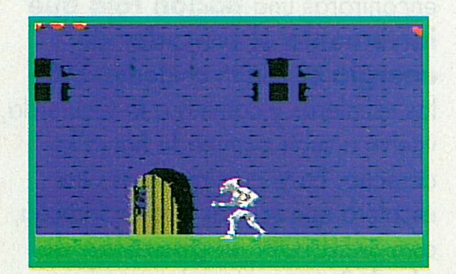


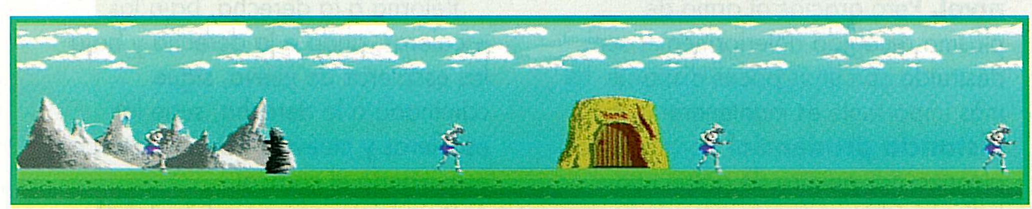


Nivel 3

Escala por el pozo hasta llegar justo a la posición donde se inició el juego. Ahora tendrás en tu poder la **llave del castillo**, así que empieza a caminar hacia la derecha, rompiendo las rocas para recoger las **pociones extras de energía.** Deberás conseguir la antorcha para poder moverte entre las tinieblas del castillo. Además, si usas la moneda en el pozo obtendrás una **vida extra.** Cuando llegues hasta el **rey GARGOYLE** serás teletransportado hasta las proximidades del castillo donde, usando la **llave blanca cuadrada,** podrás abrir las puertas de la fortaleza. Allí tendrás que encontrar el **huevo del dragón.**

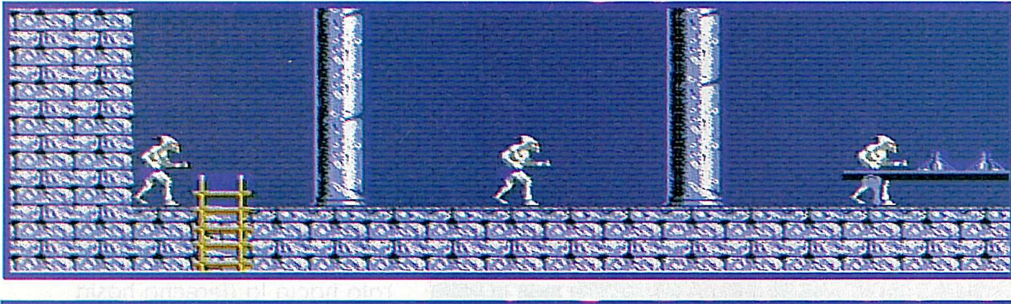


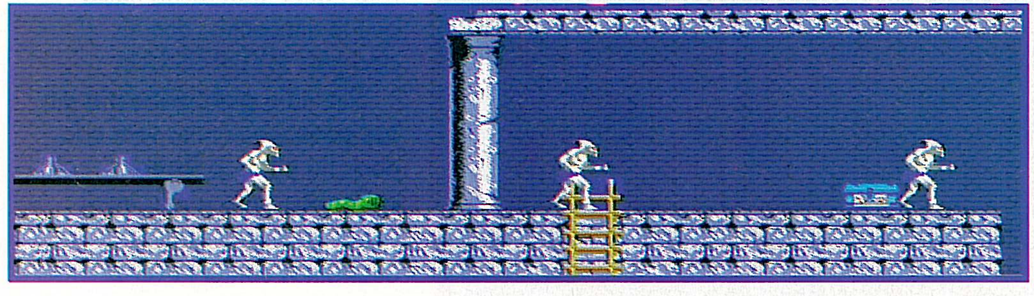












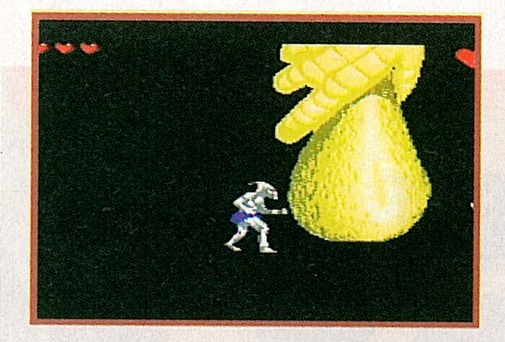


Nivel 4

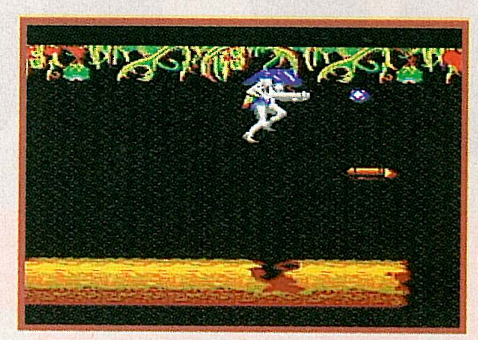
Una vez dentro del castillo, ve hacia la izquierda, sube las escaleras y corre a la derecha, baja las escaleras y muévete a la derecha, entonces **sube las escaleras hasta arriba del todo.** Ahora anda a la izquierda y déjate caer por el precipicio (usa la poción de invulnerabilidad o la poción de salto largo, de lo contrario tendrás una muerte horrible). Dirígete hacia la izquierda y sube las escaleras que se encuentran al final, ahora ve a la derecha saltando sobre las plataformas, teniendo **cuidado de no caer por los precipicios** y al final encontrarás el baúl que contiene la **llave inglesa** (para que no te despiste, está justamente en la esquina superior derecha). Ahora vuelve a la izquierda, ignorando las escaleras por las que subiste y baja por la segunda escalera que encuentres. Muévete a la derecha y baja las escaleras. Ahora si vas a la izquierda, encontrarás **un baúl** que contiene la **llave blanca redonda.** Da la vuelta y **cuando llegues al precipicio déjate caer,** teniendo cuidado de no atravesarte con las espadas. Camina a la izquierda y baja por las escaleras, ve a la derecha y vuelve a bajar. Ahora yendo a la izquierda encontrarás un **baúl** con la inscripción "BLASTER", en el cuál hay una potente arma que te ayudará en tu lucha contra los monstruos. Ahora moviéndote a la derecha hallarás un **campo eléctrico que te impide el paso.** Con la ayuda del destornillador, **desconéctalo** y sigue hacia la derecha.

Sube por las escaleras, gira a la izquierda, baja, continúa caminando hacia la izquierda y sube las escaleras.

Ahora te encontrarás en el punto donde aparecíste en el castillo. Si caminas a la derecha, vas abajo y luego a la izquierda encontrarás la **poción de salto de altura.** Ahora baja por la escalera, muévete a la derecha y **prepárate para luchar contra SKARIOS.** Utiliza el salto de altura y el arma para **disparar en el ojo del monstruo y destruirlo.** Continúa hacia la derecha donde deberás usar la **llave redonda verde** para entrar en las cuevas. Pero recuerda que debes llevar puesta **la máscara y el reactor a propulsión** si no quieres morir nada más pasar de nivel. Ambos utensilios **se encuentran en el baúl** que hay justo antes de la puerta.







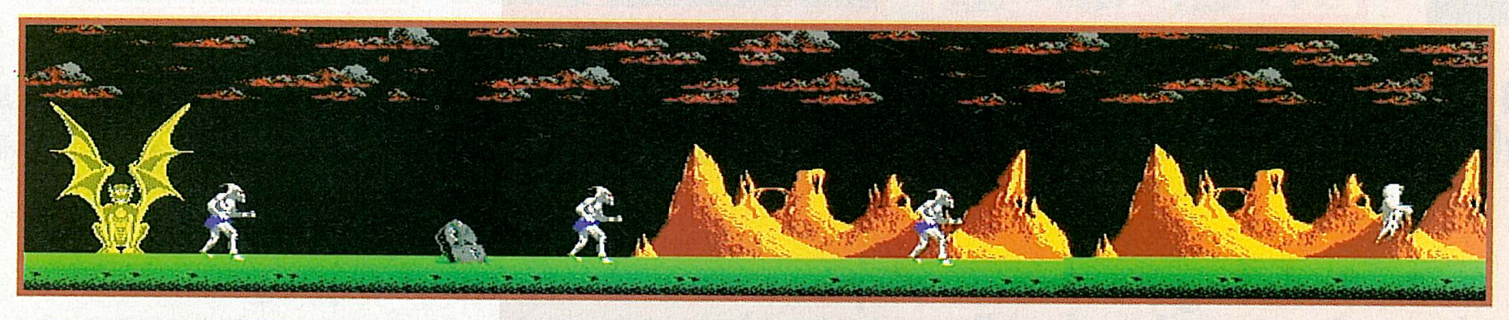


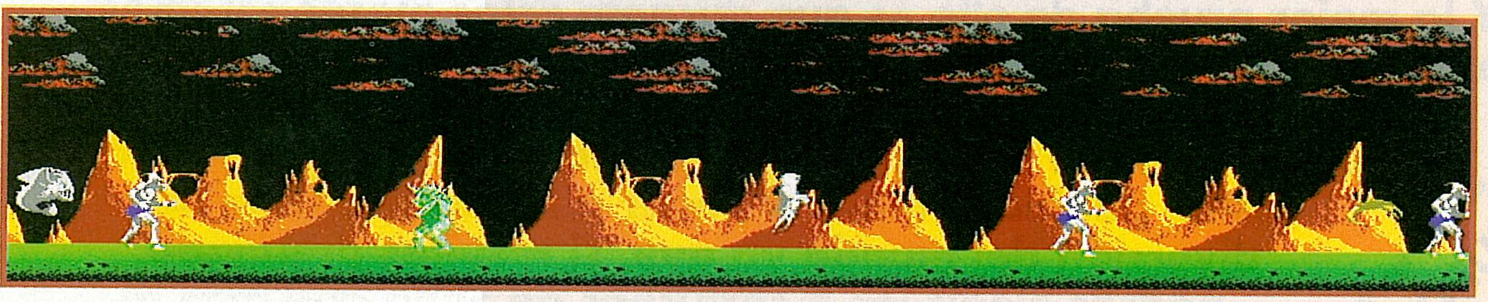
Quizá pienses que son demasiados esfuerzos, demasiadas complicaciones las que requiere llegar hasta el final de «Shadow of the Beast». Pero te aseguramos que, si lo consigues, el esfuerzo habrá merecido la pena, pues te convertirás en el héroe del barrio.

Nivel 5

Ahora con el propulsor en tu poder, **vuela hacia la derecha**, recogiendo los restos de cieno que hay en el suelo para aumentar tu energía. Durante el recorrido también deberás encontrar **el huevo que el rey GARGOYLE te requirió.**

Al fondo a la derecha verás al gigantesco **monstruo CORANNIS**, el cual será destruido con los disparos que le propines en su boca. Entonces serás teletransportado de nuevo al castillo. En la derecha encontrarás un **crucifijo,** recógelo y úsalo en la sepultura de piedra para indicarle al rey GARGOYLE la señal que te teletransportará de nuevo ante él. Ahora **dale al rey el huevo** y te dejará continuar hacia la derecha. Muévete todo el rato en esta dirección destruyendo las sepulturas **para recoger pociones extras.** Al final de nuestro camino nos encontraremos de golpe con el pie del gigante y su cachiporra que nos impiden el paso. Ahora **destruye al gigante golpeándole en el pie** y esquivando los golpes de su porra. Una vez que lo hayas logrado, relájate y observa **el fantástico final.**





MEGACONCURSO

¡REGALAMOS 500 JUEGOS!





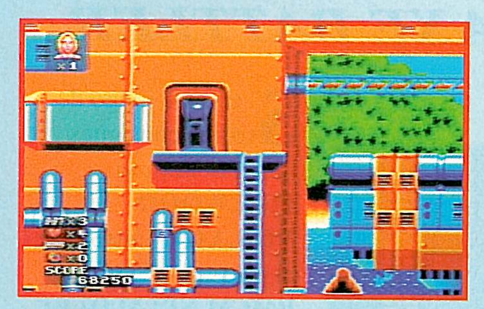


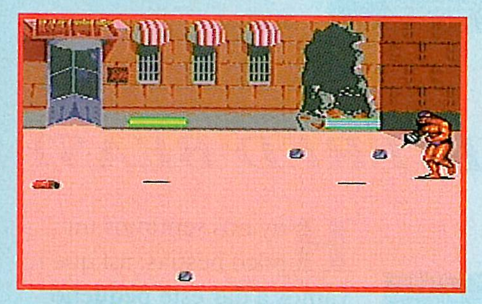
¡Consigue gratis tus cartuchos favoritos!

En TodoSega estamos dispuestos a darte mucho juego. Y la mejor prueba de ello es que durante estos meses estamos repartiendo entre nuestros lectores nada más y nada menos que 500 cartuchos de Sega. ¿Interesante, verdad? Pues si te atrae la idea presta mucha atención, porque en estas páginas vamos a poner a tu alcance toda la diversión del mundo ya que, si resultas premiado, podrás elegir los 5 cartuchos de Sega que más te gusten y para la consola que tú prefieras.

CUPÓN CONCURSO Nº 2

PON A PRUEBA TU MEMORIA


Pantalla 1

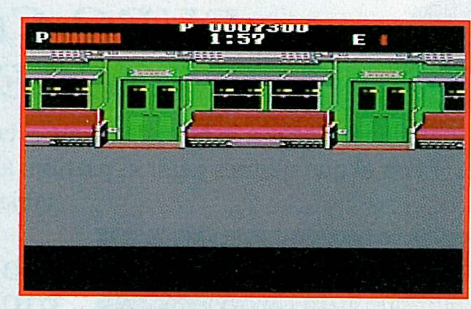

Pantalla 3


Pantalla 5

Parece que a los personajes de los juegos de Sega les ha dado por hacer travesuras. Si el mes pasado fue Sonic quien se dedicó a visitar a sus amigos en sus correspondientes cartuchos, este mes otros protagonistas de juegos famosos han decidido irse a dar una vuelta.
Como véis en las 6 pantallas que os ofrecemos, todos los juegos han quedado casi desiertos. Y como podréis adivinar, ahora os toca a vosotros averiguar de qué títulos se trata. No, no es nada complicado. Con que tengáis un poco de memoria y algo de vista, enseguida podréis reconocer de qué juegos hablamos. En cuanto lo sepáis, rellenad el Cupón de Respuestas y enviadlo, junto con el Cupón Concurso nº2 a:

Hobby Press
TodoSega
Apdo. correos 400
28100 Alcobendas
(Madrid)
Indicando en el sobre
Concurso 500 Juegos
TodoSega Nº2.

¡Y recordad que este mes hay en juego 30 lotes de 5 juegos a elegir entre todo el catálogo de Sega!


Pantalla 2


Pantalla 4


Pantalla 6

1- El concurso está dividido en 3 fasesque están siendo publicadas en los números **1, 2 y 3 de TodoSega.**
2- En el concurso correspondiente al nº 1 se sortearán ante notario **200 juegos SEGA** divididos en **40 lotes de 5 juegos.** En el nº2 y en el nº3 se sortearán **150 juegos SEGA (30 lotes de 5 juegos)** en cada uno.
3- Los ganadores podrán elegir 5 títulos de entre **todo el catálogo actual de Sega** y para cualquiera de las consolas: Mega Drive, Master System o Game Gear.
4- Sólo podrán participar en el Sorteo de este mes (Nº 2) los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el **15 de Abril y el 15 de Mayo de 1993.**
5- El sorteo correspondiente a este número (nº2) se celebrará ante notario en Madrid el 20 de Mayo de 1993. Los ganadores de este mes se publicarán en el nº4 de TodoSega.
6- El hecho de participar en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
D.P.: .... **LOCALIDAD:** ....
PROVINCIA: .... **TELÉFONO:** ....

La Pantalla 1 corresponde al juego: ....
La Pantalla 2 corresponde al juego: ....
La Pantalla 3 corresponde al juego: ....
La Pantalla 4 corresponde al juego: ....
La Pantalla 5 corresponde al juego: ....
La Pantalla 6 corresponde al juego: ....

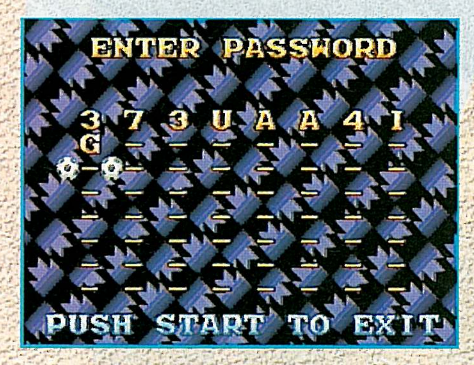
Si no quieres cortar demasiado la revista, puedes hacer una fotocopia de este Cupón de Respuestas, pero el Cupón Concurso Nº2 deberás recortarlo y será imprescindible para resultar premiado.

TRUCOS



EURO CLUB SOCCER

Si tienes dudas a la hora de elegir el equipo contrincante con el que quieres jugar el partido, aquí te mostramos los siguientes códigos:



• NORWICH CITY 373UAA4IG VS RANGERS.
• LIVERPOOL SAHEAA61CA VS CELTIC.
• ASTON VILLA BEDUAA71CA VS REAL SOCIEDAD.
• TOTENHAM HOTSPUR J6CUAA8ICA VS CELTIC.
• ARSENAL ZWNEAA9IAE VS BORDEAUX. **• NOTTINGHAM FOREST KQAEABAIAE VS PSV EINDEHOVEN.**



• LEEDS UNITED J9NUABBIAE VS GOTEHNBURG
• EVERTON 7BKEABCIAE VS SEVILLE.
• CHELSEA D7FUABEIAE VS HEARTS.
• WEST HAM UNITED GE8UABFIARE VS AC MILAN
• ROTHENHAM UNITED PVUUABGIAE VS HAMBURG.



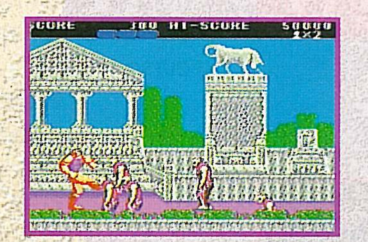
AXE BATTLER



Si en este juego de rol no consigues llegar al mundo **FIREWOOD VILLAGE**, introduce el password **KADB BMCM NPLM DLBE**. Además tendrás 31 unidades mágicas de ataque.

Master System

ALTERED BEAST



Hoy nos sentimos un poco bestias, así que te vamos a dar este pequeño truco para que puedas hacer el animal. Cuando las palabras **"SEGA MASTER SYSTEM»** aparezcan en la pantalla, pulsa todas las direcciones del pad de forma circular y repetidamente **pulsa el botón 1 para obtener cinco vidas en vez de tres.**



Master System

ENDURO RACER

¿Qué te parece si te das unas vueltecitas en los niveles deseados con este truco? Ahí va: Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa **RESET**, seguidamente, **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA** y **DERECHA**. Después de esta operación, podrás **elegir el nivel en el que quieres comenzar el juego.**



Game Gear

PSYCHIC WORLD



¿Te parece que le demos un poco más de emoción a este juego con la opción que permite escoger el escenario inicial? Basta con pulsar **ARRIBA, IZQUIERDA** y **los botones 1 y 2** al mismo tiempo, para acceder a la pantalla de selección.

CHUCK ROCK

Mega Drive

No hay nada como un buen filete de tiranosaurio para desayunar y, de paso, aprovechando este tuco, podrás pasar de nivel con toda facilidad: Cuando la banda esté tocando, presiona: **ABRACADABRA** y entonces el guitarrista sonreirá. Después pulsa **A,B** y **C** juntas,y empieza el juego.Cuando pulses **A** y **ARRIBA** al mismo tiempo, pasarás de nivel.



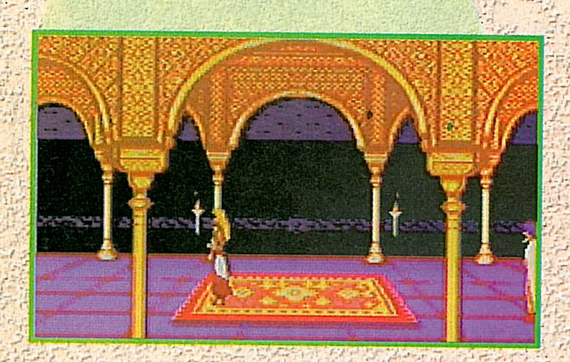
SPACE HARRIER

Master System

También le ha tocado el turno a este juego para la consola de 8 bits.
Sigue al pie de la letra estas instrucciones: **ARRIBA,ARRIBA,ABAJO,ABAJO,IZQUIERDA, DERECHA,IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA,ABAJO,ARRIBA** y conseguirás más continuaciones.
Para conseguir vidas infinitas introduce esta fácil contraseña: **xxxxxxxxxxx** cuando aparezca en la pantalla el mensaje "**GAME OVER**".

PRINCE OF PERSIA

Game Gear



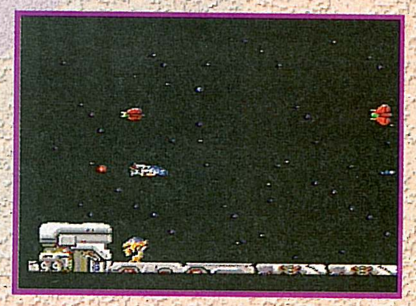
Ahora sí que no tendrás ninguna excusa para finalizar este juego con éxito con este código que te permite llegar a la última fase: **RELJED**

R-TYPE

Master System

¿Cómo es que todavía no has conseguido acabar este magnífico masacra-marcianos? Pues toma nota: Antes de encender la consola, presiona la diagonal **ABAJO-DERECHA** en el pad 1 , y la diagonal **ARRIBA-IZQUIERDA** en el pad 2, y, dejando estas instrucciones presionadas, ahora enciende la consola, y por arte de programación verás como eres invencible. No darás crédito a tus ojos.

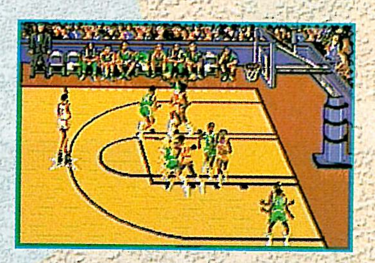


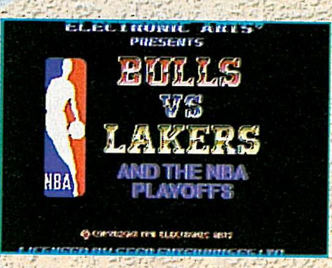


BULLS VS LAKERS

Mega Drive

Para muchos es el mejor simulador de baloncesto creado para la Mega Drive. Si su dificultad te tiene frustrado, prueba este código y por arte de magia aparecerás en las semifinales: **FLL M2G**
Y si eres un amante de los duelos clásicos y te gustaría controlar a los Lakers en un enfrentamiento contra los Celtics de Boston, usa este otro: **FV6 C64**





CHUCK ROCK

Game Gear

Si las cosas se complican en el país de las cavernas y no tienes ganas de comerte el coco, te proponemos que utilices estos códigos con los que podrás pasar de nivel:

NIVEL 2 : 7GO9M
NIVEL 3 : NN6E3
NIVEL 4/5 : 84AKC

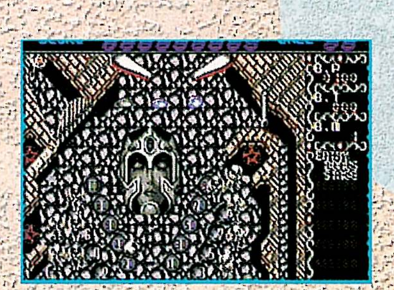


TRUCOS

Mega Drive

DEVIL CRASH

Pulsa **START** y selecciona dos jugadores. Presiona **START** de nuevo. Ésto hará que cada jugador tenga 33 bolas y una puntuación inicial de 555.500. Otro truco consiste en introducir **TECHNOSOFT** en la tabla de récord y empezarás el juego con diez bolas. Si también introduces **THEDEVILSI, ONECRUSHME** obtendrás muchas vidas y puntuaciones. Y si tecleas **THECRUSHEL**, verás el final del juego.



Game Gear

SPACE HARRIER

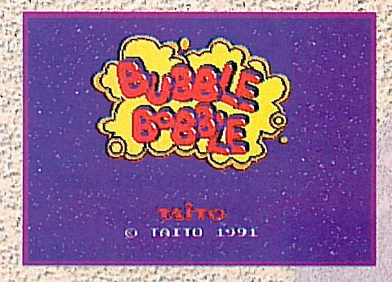
Ahí van unos cuantos códigos para este divertido cartucho para game Gear:



Nivel 2:	**EAGF**
Nivel 3:	**CHFA**
Nivel 5:	**DGBA**
Nivel 6:	**HBGA**
Nivel 7:	**FBHE**
Nivel 9:	**BFCH**
Nivel 10:	**HGDA**
Nivel 11:	**AGED**

BUBBLE BOBBLE





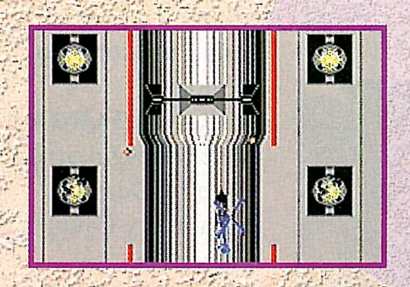


Este es uno de esos juegos de plataformas que, dada su dificultad, es de agradecer cualquier ayuda que puedan darnos. Para que veas que nos acordamos de ti cuando estás en apuros te mostramos un par de códigos. No son muchos, pero menos da una piedra...

Fase 48: IEWABURN
Fase 100: IE7CB72V

THUNDER BLADE

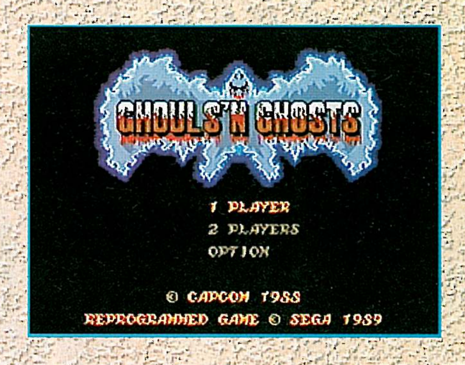




Ahora sí que no te podrás quejar con este truco que te volverá invencible. Pulsa **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA** y el botón **1** en la secuencia de presentación.

Mega Drive

GHOULS'N GHOSTS



Acabar este juego ya no será tan difícil con esta colección de trucos: En la pantalla de presentación pulsa el botón **A** cuatro veces y, a continuacón, haz estos movimientos:
ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA.
Un sonido indicará que puedes elegir una de estas opciones:
-B y START: te harás invencible.
-ARRIBA, A y START: empieza el juego en el nivel 2
-DERECHA, A y START: empezarás en el nivel 5
-DERECHA, ABAJO, A y START: Este truco te llevará hasta Loki, el guardián final.
-ABAJO, A y START: Pasas al nivel 3
-IZQUIERDA,A y START: Llegas al nivel 4.
El modo invencible se puede combinar con los demás trucos. También si pulsas el botón **B** durante el juego todos los sprites pasarán al modo lento.



SONIC 2

Game Gear

Atención a este trucazo que te permitirá elegir el nivel inicial. Cuando aparezca la pantalla de presentación pulsa **START** y déjala presionada hasta que salga la pantalla de opciones y, sin soltar esta tecla, pulsa la diagonal **ABAJO-IZQUIERDA** y los botones **1** y **2** al mismo tiempo. Sonará un ruido. Ahora suelta la tecla **START** y presiónala de nuevo para jugar.





ACTION FIGHTER

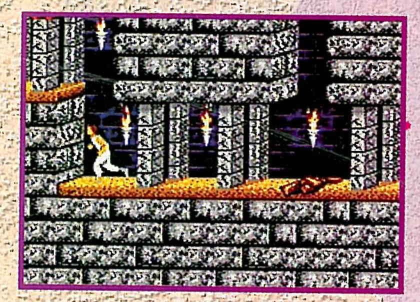
Ahora sí que no tendrás ningún problema en tu arriesgada lucha contra el crimen gracias a este sensacional truco, gentiliza de la casa.. Introduce este nombre en la tabla de records: **SPECIAL**, el cual te dará protección contra las balas y además tres vidas cuando se agote el tiempo.

Si quieres probar otros efectos, introduce estos códigos:

DOKI-PEN, HANG-ON,GP-WORLD.



PRINCE OF PERSIA

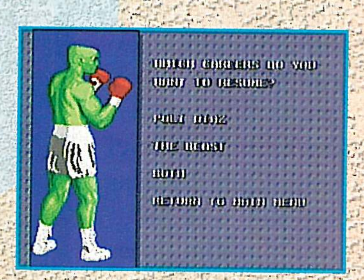


Aquí tenéis unos cuantos códigos para elegir el nivel:
NIVEL 11 : QIJLGI
NIVEL 12 : TKIOIR
END FIGHT: ODFICQ
PRINCESS: PDCICO
Bien, ¿no?

Mega Drive

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

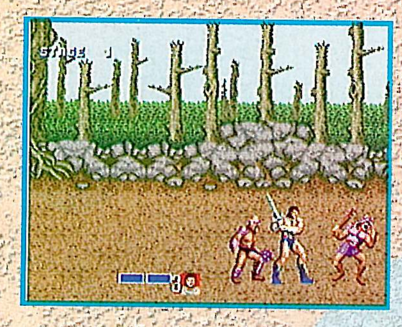
La dificultad de este fabuloso simulador de boxeo está dando quebraderos de cabeza a más de uno.
Para conseguir un boxeador invencible, elige el **CAREER MODE** y crea un nuevo luchador. Ponle el nombre de **THE BEAST** y su piel se teñirá de verde. Como si del mismísimo Hulk se tratase, su fuerza y resistencia le harán imbatible.





GOLDEN AXE





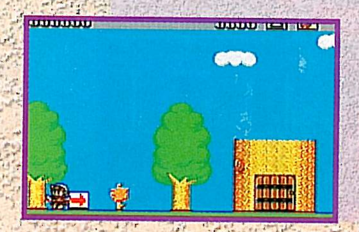


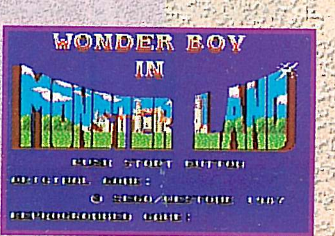
Si todavía no has conseguido completar el juego, existe un truco que te permitirá empezar con **nueve continuaciones y treinta vidas.**
Simplemente selecciona un jugador, escoge modo arcade. Entonces pulsa el botón **ABAJO-IZQUIERDA,** haciendo girar contínuamente al guerrero y pulsa simultáneamente **A** y **C** y luego presiona **START**.
Complicadillo, pero merece la pena.

Master System

WONDERBOY

En la pantalla de créditos presiona el botón **1**, luego vuelve a presionarlo dos veces, y después pulsa el botón dos veces. Hecho ésto pulsa ambos botones y **ARRIBA** a la vez, y **accederás a un mundo superior.**





TRUCOS

Master System

SUPER TENNIS

Si quieres ganar el campeonato de Wimbledon, haz lo siguiente: Cuando vayas a sacar, **ve a la parte inferior de la esquina y deja pulsado el botón 1.**

Verás cómo obtienes servicios perfectos.

Este truco no funciona en los niveles superiores a 2. ¡No hay nada perfecto!



KLAX



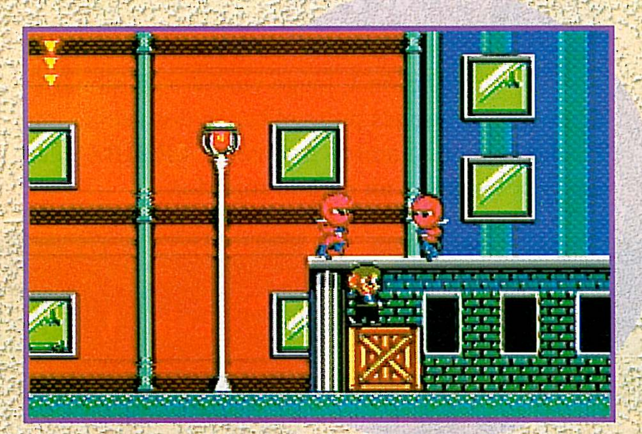
Pulsa **ARRIBA, IZQUIERDA,** los botones **A,B,C** y pulsa **START** en la pantalla de presentación para incrementar el nivel de dificultad. **En los niveles 6 ó 11 haz una X con las fichas para transportarte al nivel 49.**



Master System

ALEX KIDD

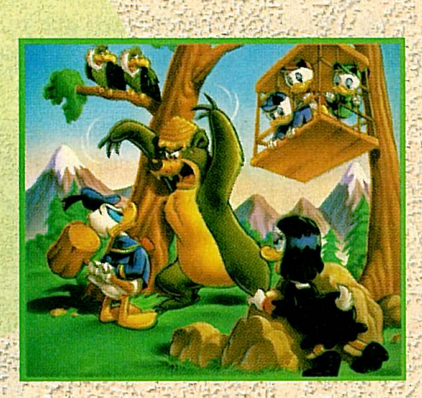
Alguna de las nubes en la fase de los ninjas son amarillas. **Si disparas contra ellas cinco veces consecitivas podrás conseguir un valioso regalo.** ¿Que cuál? ¡Oye, haz el truco y compruébalo tú mismo! ¡No te lo vamos a dar todo hecho!



Game Gear

THE LUCKY DIME CAPER

Donald saltará de alegría si sigues este truco que le proporciona vidas infinitas. Haz lo siguiente: consigue diez vidas y entonces muere. En la próxima pantalla pulsa **START** tantas veces como te sea posible y entonces lo habrás conseguido.



Master System

CHOPLIFTER



Presiona **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y el BOTON 1** en la pantalla de títulos y **podrás elegir el nivel.**

¿Qué, no está mal el truquillo? ¿verdad?

LHX ATTACK CHOPPER



Teclea en la pantalla de PASSWORDS el código **CAIA R$G.** Ahora puedes ignorar **todos los mensajes de peligro e ir a la última misión sin ningun incidente.**

Para mayor información llamar al (91)7150999.







LOTUS TURBO CHALLENGE

Si quieres convertirte en el rey de la carretera aquí están los **PASSWORDS** que te permitirán elegir el nivel:

NIVEL	PASSWORD
NIGHT	SLEEPERS
FOG	HERBERT
SNOW	BUSINESS
DESERT	APPLEPIE
INTERSTATE	STANDISH
MARSH	MALLOW
STORM	TEA CUP







AFTERBUNNER





Cuando un misil comience a seguirte y amenace con derrumbar tu precioso avión, evítalo **ascendiendo o descendiendo rápidamente, y luego gira en la dirección opuesta a la que él viene hacia ti.**

Quizás te parezca una maniobra un poco "traqueteada", pero te podemos prometer y prometemos que funciona. Si eres lo suficientemente hábil...

MARBLE MADNESS





Aquí viene un sencillo truco para elegir el nivel. Ve a la pantalla de opciones y elige lo siguiente: **TEST FX 2, TEST MUSIC 5** y ahora mueve el cursor a **SELECT LEVEL** y ¡a elegir nivel, que son dos días!

GAUNLET



Para duplicar el número de créditos disponible tienes que **conectar el otro joypad** tras haber consumido el tercer crédito. **Te reencarnarás en el otro soldado y continuarás el combate desde el mismo punto.**

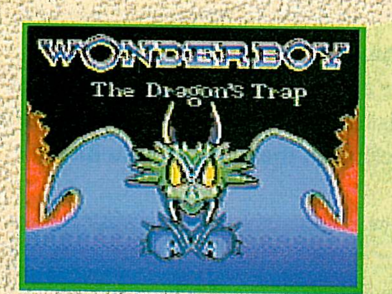


WONDERBOY (THE DRAGON'S TRAP)



No hay nada más fácil para pasar de nivel que usar estos códigos:





MOUSE MAN:
G1X4 C17 EG43 LDF
PIRANHA MAN :
G1G4 W6P EGEZ 515
LION MAN:
CLO5 5KF AHFA 87H
HAWK MAN:
KDGC PT7 EJAN

Si además introduces los siguientes passwords observarás unos curiosos efectos.
74WF LLF 8H2P BB5 KDGC PH7 EJ6Y J5X

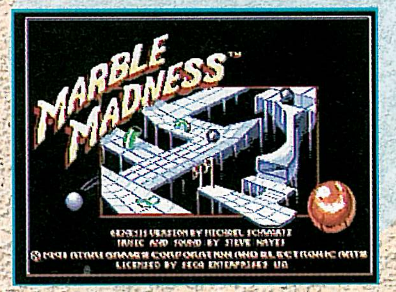
¡Desde luego, al que se le hayan ocurrido estos códigos se habrá quedado agusto!

TRUCOS



MARBLE MADNESS



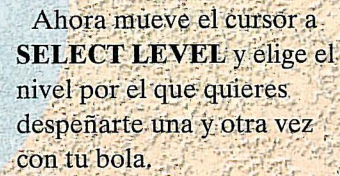


Aquí viene un truco sencillo, a la vez que alucinantemente interesante, que te permitirá **visitar el nivel que más rabia te dé.**

Ve a la pantalla de opciones y elige lo siguiente:



TEST FX 2,
TEST MUSIC 5.

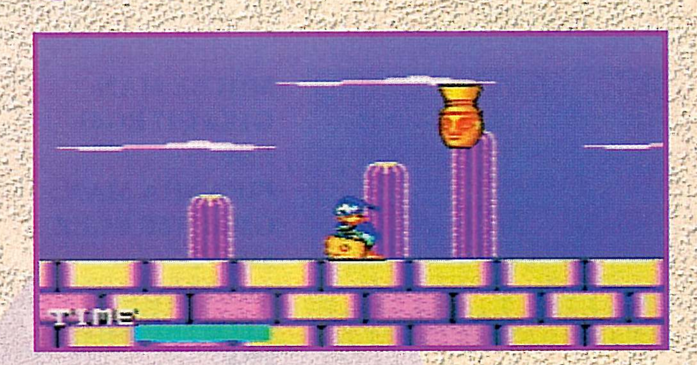


Ahora mueve el cursor a **SELECT LEVEL** y elige el nivel por el que quieres despeñarte una y otra vez con tu bola.

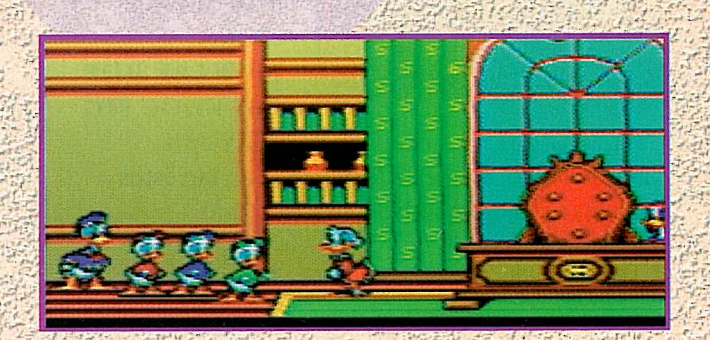
De nada. Para eso estamos.

THE LUCKY DIME CAPER

Master System



Aquí viene un truco impagable para este divertido juego: Si**empre que encuentres un cacharro que bote, rómpelo y lo que hay en su interior incrementará tu poder.** Avanza un trecho y date la vuelta: el cacharro **¡habrá vuelto a aparecer, con más poder en su interior!**

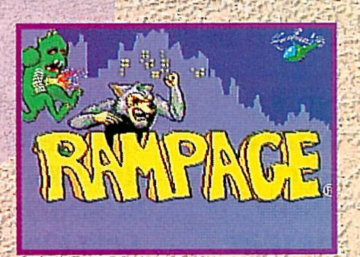


RAMPAGE

Master System

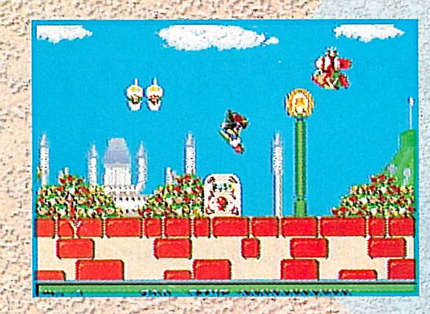
Ahora le toca el turno a la consola de 8 bits. Si quieres **vidas infinitas pulsa todas las direcciones del pad de forma circular en el sentido de las manecillas del reloj, y luego pulsa los botones 1 y 2 simultaneamente.**





MARVEL LAND





Si quieres dar un repasito a **todos los niveles de este juego** y así conocerlos antes de comenzar a jugar, introduce **TRIDENT** en la pantalla de passwords.

OUT RUN

Mega Drive



Coge a tu rubia preferida y prepárate para recorrer el país con tu flamante deportivo. Serás la envidia de tus amigos.

Pero lo que seguramente no sabrás es que si i además introduces tu nombre como **ENDING,** verás la secuencia del final.

Si esto te parece demasiado sencillo para tu nivel de pericia y quieres acceder a un nivel hyper-difícil pulsa **START** y luego **el botón C 10 veces** y vuelve a pulsar **START**.

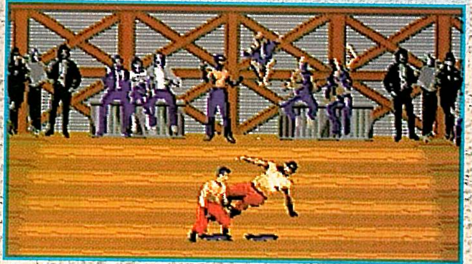


PITFIGHTER



Para lograr **tres continuaciones adicionales** en este brutal juego, no tienes más que **empezar a jugar en el modo de un jugador e ir al nivel 2.** Dale al **PAUSE**, enchufa el segundo keypad, y pulsa **START** en el segundo keypad, y... ¡a por ellos, que son pocos y cobardes! (esperamos).





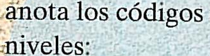


FACTORY PANIC

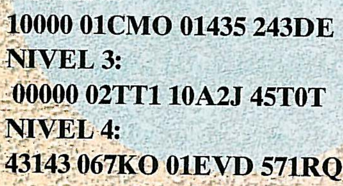
Las cosas se están poniendo muy difíciles, pero esto no es un gran problema con estos códigos que te permiten escoger el nivel:

NIVEL	CÓDIGO
1	TSMDCV
2	TTNDCV
3	TVPDCV
4	TZTDCV
5	THBDCV
6	THBEDW
7	THBGFY
8	THBKJC
9	THBSRK
10	THCSSL

ROAD RASH



Si después del truco del mes pasado no has conseguido proclamarte campeón del mundo, anota los códigos de estos niveles:



NIVEL 1:
21111 05VT0 102HF 47132
NIVEL 2:
10000 01CMO 01435 243DE
NIVEL 3:
00000 02TT1 10A2J 45T0T
NIVEL 4:
43143 067KO 01EVD 571RQ





NINJA GAIDEN

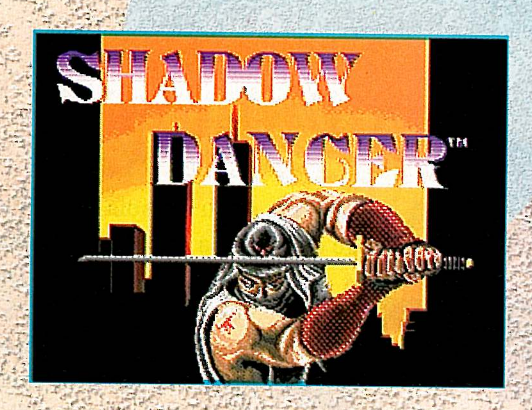
En este juego la rapidez es muy importante. Si quieres avanzar a la velocidad de la luz pulsa estas instrucciones:

NINJA GIDEN
DRAGON SWORD



SHADOW DANCER





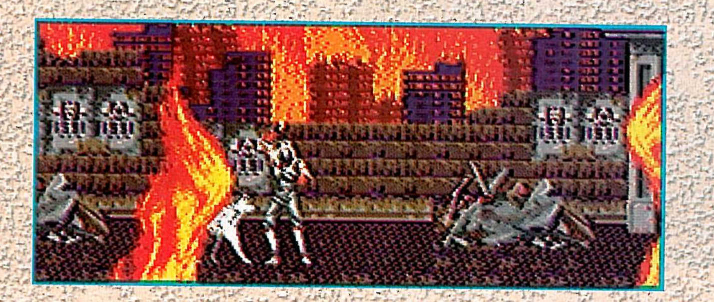
Completa el primer nivel usando sólo la magia para **recibir 100.000 puntos.**

En la pantalla de presentación pulsa **A,B,C** y **START** al mismo tiempo para acceder al modo **PRÁCTICA**.

En el primer nivel de bonus, **no dispares,** simplemente **esquiva a todos los ninjas para conseguir una vida extra.**

Introduce tu nombre como **ZQX** y pulsa **A;B;C** y **START** al mismo tiempo para volver al juego con vidas infinitas.

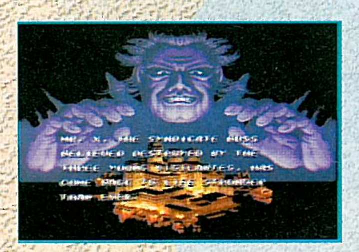
Tira una moneda al pozo y obtendrás una siempre valiosa una vida extra.



TRUCOS



STREET OF RAGE 2





Si quieres acceder a un menú secreto que te facilitará bastante las cosas haz lo siguiente: Pulsa **START con el mando colocado en el port 1,** ahora con el mando en el port 2, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados el botón **A,** el **B** en el joypad 2, y **START**. Ahora podrás elegir el nivel y el número de vidas que quieras hasta un máximo de nueve.

OUT RUN

Al igual que en tu consola Mega Drive, coge del brazo a tu amiga, la rubia, y haz una excursión por las carreteras del país. Si introduces tu nombre como **ENDING,** verás la secuencia del final y si quieres acceder a un nivel hyper-difícil, pulsa **START** y luego el botón **C** 10 veces y vuelve a pulsar **START.**



STORMLORD



Aquí tienes unos jugosos trucos para este fantástico juego: **Haz una pausa y pulsa A,A,A,A,C,C,B,B,B,C,A .**



Quita la pausa y obtendrás **cinco vidas extras.**

En cualquier punto del juego haz otra pausa y pulsa: C, **B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A para saltar al final del nivel.**

ROLLING THUNDER 2

Si la primera misión te parece demasiado sencilla y quieres descubrir nuevas emociones, aquí están los códigos para la segunda misión.

ROUND 1: A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

ROUND 2: A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

ROUND 3: A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE

ROUND 4: A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

ROUND 5: A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS

ROUND 6: A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

ROUND 7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

ROUND 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

ROUND 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

ROUND 10: A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER

ROUND 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON





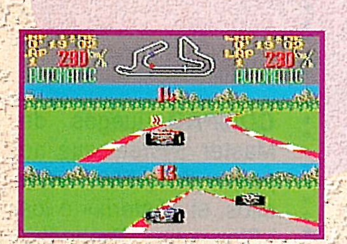
MOONWALKER

Con este magnífico truco que TodoSega te ofrece por gentiliza de sí misma, podrás a partir de estos precisos instantes **elegir el nivel en el que quieres empezar a imitar a Michael en este juego tan marchoso.** Haz lo siguiente: conecta los dos pads y enciende tu Master System.
En el pad 1, pulsa ARRIBA, IZQUIERDA y el botón 1 y en el pad 2 presiona START.
Ahora pulsa **START** en el pad 1. Ya está, ¡dale caña!



SUPER MONACO GP 1

Alain Agraz García, un amigo de Galdácano, nos manda estos acertados consejos para SUPER MONACO GP1. Para conseguir el mejor equipamiento en tu coche, **elige un motor FIRENZE V12 que proporciona la máxima velocidad, neumáticos blandos si el circuito tiene muchas curvas, y duros si es un circuito en el que predominan las rectas.** Lo más alto del podium está ahora a tu alcance.

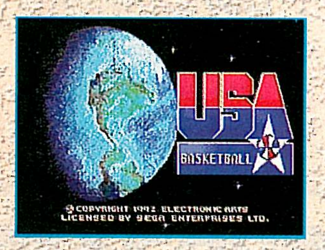


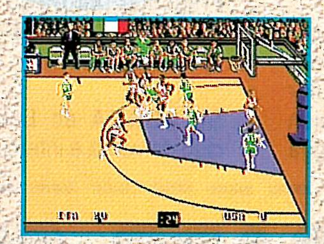


TEAM USA

¿Qué tal si nos echamos unos partidillos?:

JUEGO	EQUIPO	CODIGO
1	CROATIA	LJGCRCX
2	ITALY	LHJCRRP
3	CIS	LKKCRGQ
4	LITHUANIA	LGLWRFD
5	CHINA	LJL3RBX
6	YUGOSLAVIA	LKL7RHH
7	ITALY	LGT7RFP
8	FRANCE	LJT7RBY
FINAL	GOLD MEDAL	LHT7RKY

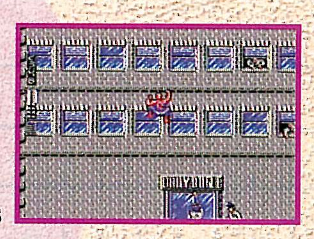




Master System

SPIDERMAN

Sabemos que cierto supervillano conocido por Sandman y que acecha al final de la fase cinco te está dando más de un quebradero de cabeza. "No problem", y haznos caso: simplemente **hay que mantenerse cerca de los extintores y cuando el hombre de arena se acerque, le enchufas con uno, y se evaporará dejando una llave.**







THE INMORTAL



Con estos códigos podrás **darte una vuelta por los diferentes niveles:**

NIVEL 2 :	**757FC10006F70**
NIVEL 3 :	**6E1EC210000E10**
NIVEL 4 ;	**D9BE53101EB0**
NIVEL 5 :	**B57F943000EB0**
NIVEL 6 :	**563FF53010A41**
NIVEL 7 :	**C250F63010AC1**
NIVEL 8 :	**E011F730178C1**

SUPER MÓNACO GP 2

Nuestro amigo **Alain Agraz García** también conoce en profundidad la segunda parte del super Mónaco, y prueba de ello son estos códigos de acceso: **ROOO QEFP** (nivel 7)
OEHC SIYK (nivel 8)
FFJD WBWZ (nivel 9)
CXYZ EGNF (nivel 10)
NWGJ ZEGC (nivel 11)
CRAZ EBJL (nivel 12)
TBEA USDP (nivel 13)
NUPC FFGJ (nivel 14)



THUNDER BLADE

Mega Drive

Ahora sí que no te podrás quejar con este truco que te volverá invencible. Pulsa **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y el botón 1 en la secuencia de presentación.**





SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO Mega Drive con 5 juegos. Sólo Bilbao y periferia. Precio 30.000 pesetas. José Ignacio Palacios. TF: (94) 437-39-94. Deja tu mensaje y el teléfono en el contestador.

VENDO tres juegos de Mega Drive. «Street of Rage 1», «Wrestle War» y «Sword of Sodan». Por sólo ¡9.500! pesetas. Valor real 22.970 pesetas. Preguntar por Pedro José Hernández. TF: (968) 25-53-21.

VENDO los siguientes juegos de Game Gear: «Joe Montana Fútbol», «G-Loc» y «Olympic Gold». Los tres por 8.000 pesetas ó 3.000 cada uno. Preguntar por David Badía. TF: (96) 382-32-23. Sólo Valencia.

VENDO Master System II como nueva con tres juegos con sólo tres meses de uso por 16.000 pesetas. Los interesados, preguntar por Domingo Serrano.
TF: (93) 397-38-61.

Intercambio

INTERCAMBIO «Super Mónaco GP» de Game Gear por «Taz-Mania» para misma consola. Preguntar por Rodrigo Encianas. TF: (95) 249-31-38.

INTERCAMBIO consola Master System II con cuatro juegos y control pad por Mega Drive. Sin juegos. Preguntar por Carmen Diez. TF: (93) 570-11-24.

INTERCAMBIO juegos de Master System y Mega Drive de Sega. Preguntar por José Francisco Moya. TF: (96) 546-10-70.

ME GUSTARÍA intercambiar juegos de Mega Drive con chicos y chicas consoleros de todo el país. Preguntar por Javier Rodriguez. TF: (941) 13-54-52.

Varios

VENDO o CAMBIO juegos de Master System II (tengo «Alien 3», «Predator 2», etc) y los vendo a 3.000 pesetas. Preguntar por Miguel Lema. TF: (986) 23-49-80. Sólo con gente de Vigo.

VENDO o CAMBIO el juego «T2» de Mega Drive por 5.000 pesetas o por alguno de éstos: «Street of Rage 2», «Ex-Mutans» o «Desert Strike». Preguntar por David. TF: (91) 687-07-39.

VENDO o CAMBIO «Sonic» para Mega Drive por algún juego similar o con la misma dificultad. Preguntar por Didac Royo. TF: (93) 226-39-41.

QUISIERA mantener correspondencia con consolegas de cualquier edad. Me da igual quién sea, con tal de que tenga una Mega Drive. Preguntar por David Soler. TF: (96) 340-54-65.

Clubs

ME GUSTARÍA formar un club para cambiar juegos, hacer trucos de la Master System II. Preguntar por Enrique Sánchez. TF: (967) 22-40-37.

SOMOS dos chicos de Huelva de 13 y 14 años. Quisiéramos formar un club Sega (cualquier consola Sega), comunicarse con David Tejera. TF: (955) 22-67-49.

SI POSEES una Mega Drive y vives en Badalona ¡Apúntate al club Sonic! y podremos intercambiar trucos etc. Preguntar por David Alvarez. TF: (93) 398-43-15.

SE FORMA en Bilbao club de venta e intercambio Sega llamado "THE CRUSHERS". Varios Títulos ya disponibles. Para Master System, Game Gear y Mega Drive. Preguntar por Iagoba Itsaso. TF: (94) 423-35-13.

Compra

COMPRO juegos de Master System que no pasen de 3.500, entre ellos, el «Asterix» o los «Simpsons». Preguntar por Antonio Durán. TF: (95) 81-05-72.

SE COMPRAN juegos de Game Gear y Master System. Enviar lista con títulos y precios a Manuel Flores Pérez. Avd/ de la Mancha, 20 6ºB 28915 (Madrid)

ME GUSTARÍA comprar el juego «Street of Rage» por 2.500 pesetas. El sistema es el de Mega Drive. Carlos Sánchez. TF: (91) 717-32-28.

COMPRO juego «Might and Magic» para Mega Drive.
José Juan Veintemillas de 9 a 18 h. TF: (91) 478-63-31.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ....................PROVINCIA....................TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

TUS JUEGOS FAVORITOS

NUEVO EN ESPAÑA

¡¡¡EN RELOJ!!!

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
- ☐ Reloj Tetris.......................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ...................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..................................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...............................

Forma de pago:
- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

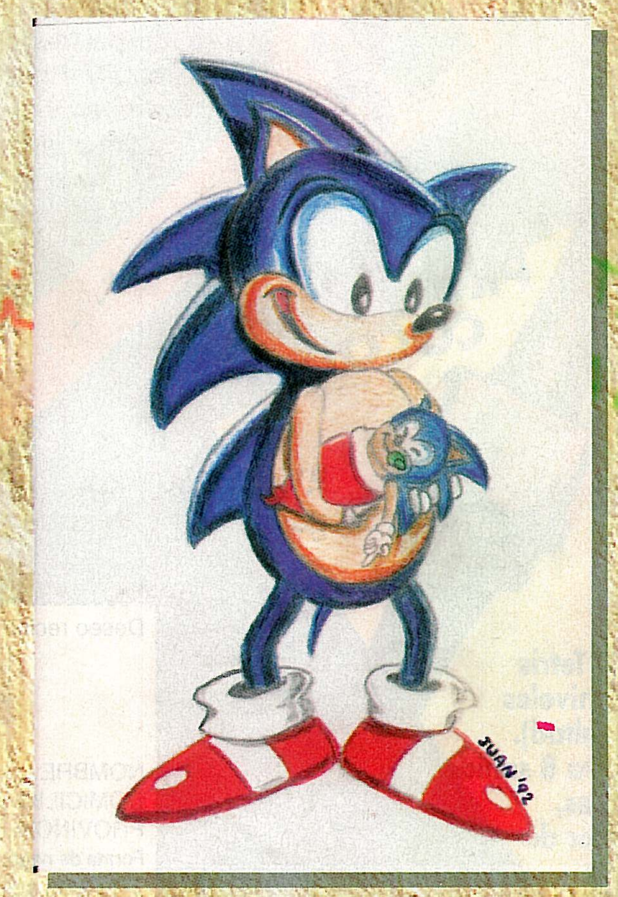


Alguien dijo en una ocasión: "Detrás de todo gran consolero, hay un gran artista". ¿Tenía el sabio razón, o fue simplemente un farol? Pues, amigos, os ha llegado el momento de demostrarlo. Si vuestra desbordante imaginación os impulsa, -además de a estar todo el día agarrados al pad de control-, a pintar, a escribir, a hacer fotografías... enviadnos rápidamente vuestras creaciones a:

Hobby Press S.A. TodoSega.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.
Ánimo. La fama, la gloria y una camiseta os estan esperando.



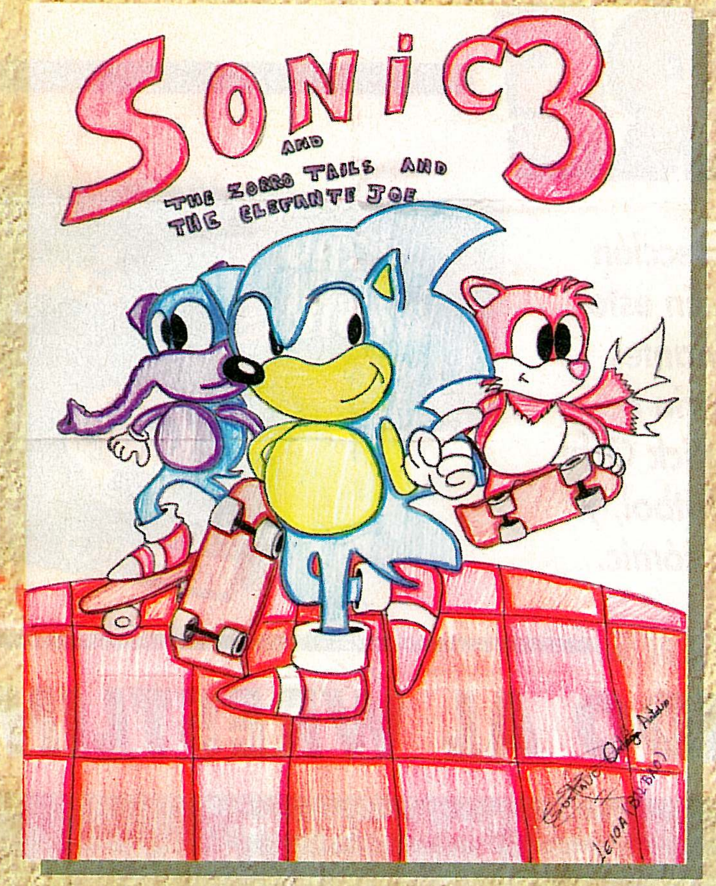
José Antonio Rodriguez (ALICANTE)



Juan Sainz (VALLADOLID)

SONIC WAS HERE

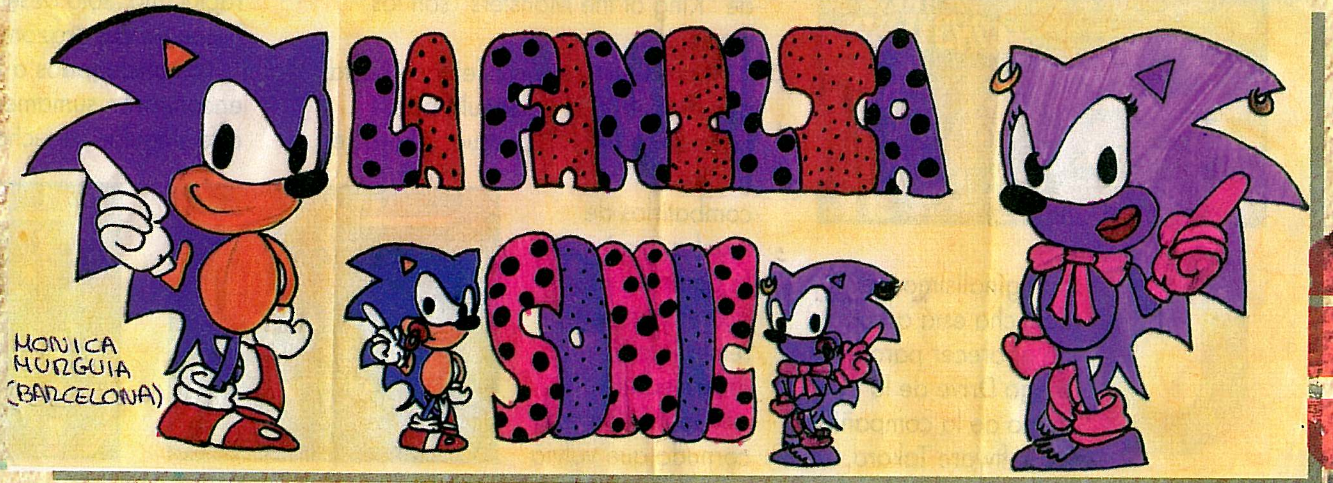
JAVI







Javier Moragas (BARCELONA)



Mónica Murguia (MADRID)

Carlos Larios (CEUTA)



Todas las obras de arte que aparecen en estas páginas se llevan una camiseta de Sonic con el nombre de la revista bien grande. Si tú también haces obras de arte y no quieres quedarte sin una camiseta de tu héroe favorito, envíanos ahora mismo tus creaciones y, si se publican, recibirás esta megacamiseta por toda la cara. Y es que en TODOSEGA somos así.



PREMIÉRE

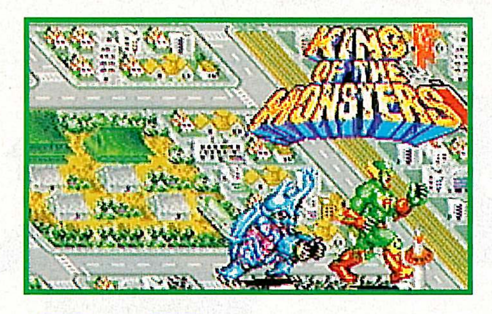
Como habíamos prometido, en esta sección pretendemos descubriros el futuro. En esta ocasión le toca el turno a tres fascinantes cartuchos: «King of the Monsters», la historia de una feroz lucha entre poderosos, «Super Kick Off», el mejor cartucho que se ha hecho sobre fútbol, y «Flash», la aventura de un superhéroe de cómic.



KING OF THE MONSTERS

GODZILA JUGANDO AL WRESTLING

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Takara ★ Tipo: juego de lucha .
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 1 ó 2 ★ Niveles de dificultad: Tres ★ Continuaciones:3 ★ Fases: 8 niveles



Un originalísimo juego de lucha está a punto de aparecer para la Mega Drive de la mano de la compañía de software Takara. En él se recupera el viejo espíritu del cine de monstruos y catástrofes japonés que tanto éxito tuvo en la década de la setenta. Cuatro de los monstruos más poderosos y terroríficos de la tierra deciden un día comprobar de una vez por todas quién es el más fuerte. Para ello organizan un particular combate cuyo ring son algunas de las más importantes ciudades del Japón. Sobra decir que tanto rascacielos como barcos o aviones serán un utilísimo arma arrojadiza para los contendientes, y al final del combate se premiará no sólo el arrojo demostrado en la lucha, sino el grado de destrozo causado en la ciudad. Los cuatro candidatos al trono de "King of the Monsters" son los siguientes:

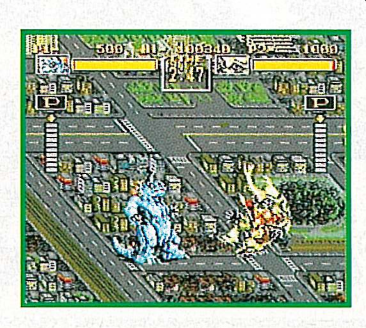
-Astro Guy: Era un alfeñique hasta que descubrió una fórmula para transformarse en monstruo. Ahora se dedica a combatirlos de igual a igual, pero la gente no sabe qué es peor, si el remedio o la enfermedad.

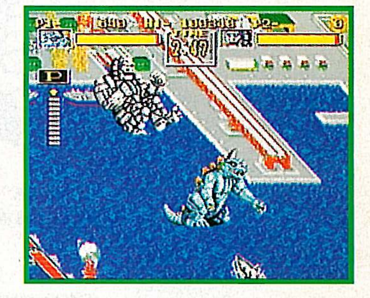
-Geon: Una rata cornuda que volvió a la vida cuando su glaciar se derritió. Como tenía muy mal despertar, odia al mundo por turbar su dulce sueño.

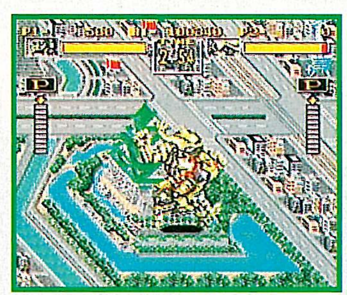
-Rockey: Un día una montaña cobró vida. Se dedica a bombardear a diestro y siniestro con sus rocas todo lo que pilla.

-Beetle Manía: Un escarabajo del Amazonas sin ningún tipo de raciocinio, sólo deseos de destrucción. Posee un caparazón indestructible.

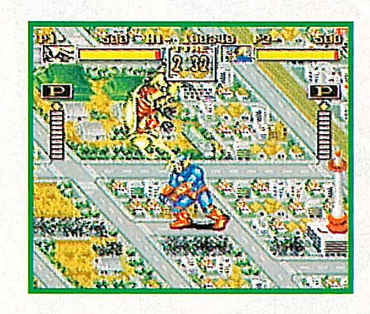
Los aficionados a la lucha encontrarán sumamente agradable este singular cartucho.

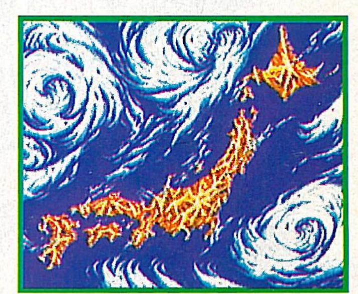


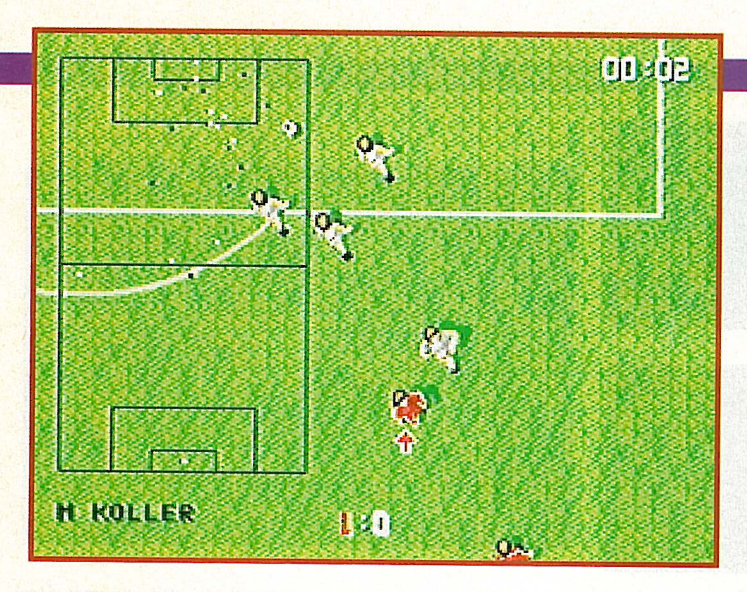




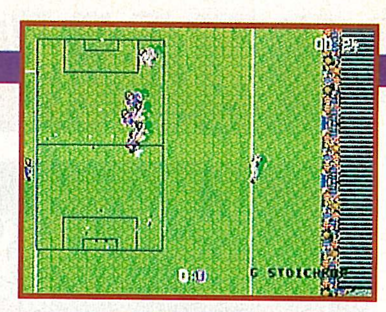
















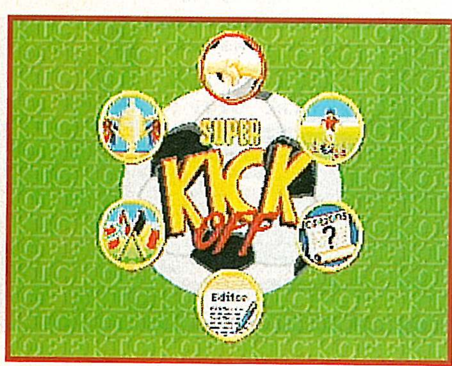
SUPER KICK OFF

LA MEJOR LIGA DEL MUNDO

Consola: Mega Drive · Compañía :Anco y US Gold · Tipo: Deportivo .
Megas: 8 · Jugadores:1 ó 2 · Niveles de dificultad: Uno · Fases: Amistoso, liga, o campeonato de selecciones

Super Kick Off, un simulador clásico en el mundo del balompie llega por fin a la Mega Drive para deleite de los aficionados a este noble deporte. Super Kick Off pretende convertirse en el cartucho de fútbol definitivo, y por lo que hemos visto tiene muchas bazas para conseguirlo.



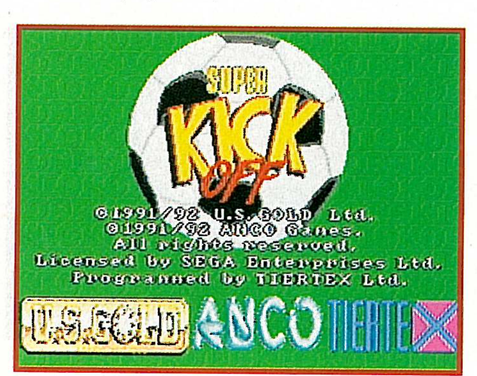


Al igual que en entrañable Kick Off, juego de ordenador que hizo las delicias de todos hace unas temporadas, la rapidez y la adicción son sus puntos fuertes.

La vista que se nos proporciona del campo es aérea, así como un indicador de posición de cada jugador, para que no haya dudas de dónde dirigir nuestros pases o qué puntos de la defensa contraria son más vulnerables.

El curioso control de los jugadores, un poco complicado al principio, busca un realismo del que carecen otros simuladores.

El menú de opciones destaca por su increíble variedad: un jugador o dos, enfrentados o en cooperación. También se nos permite elegir el tipo de campo, así como cualquier selección o equipo importante del mundo.

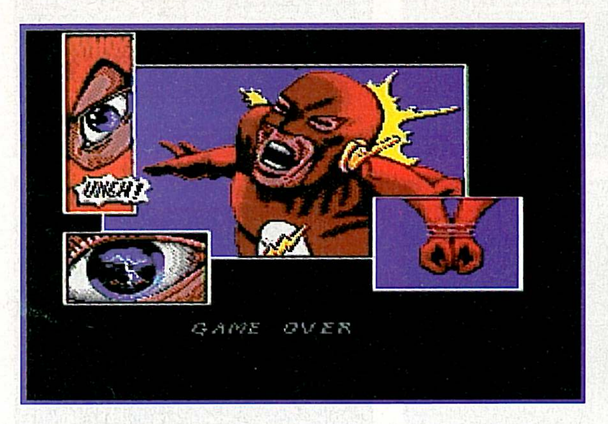






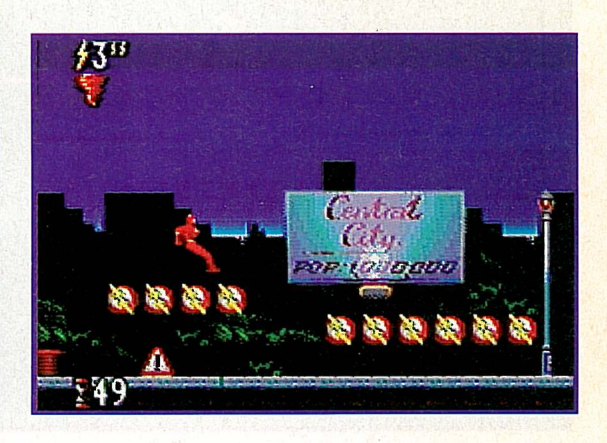
Un completo editor es la opción para entrenadores frustrados que buscan dotar de un sistema propio a su equipo. Con esta modalidad se podrán practicar jugadas ensayadas, elegir la disposición de los hombres en los corners, saques de banda, así como practicar el lanzamiento de penaltys y faltas con barrera.

Por fin, un juego de fútbol atractivo y bien hecho que de seguro no defraudará al aficionado exigente.









THE FLASH

LA MAGIA DEL CÓMIC EN TU CONSOLA

★ Consola: Master System. ★ Compañía :Probe. ★ Tipo: Juego de Plataformas.
★ Megas: 4. ★ Jugadores:1. ★ Niveles de dificultad: uno. ★ Continuaciones: Ninguna.

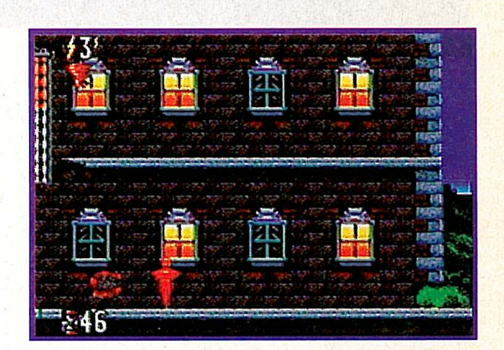
Flash sigue la moda de adaptar las aventuras de personajes del cómic al mundo del videojuego. Ahora le ha tocado el turno a Flash, el supersónico héroe de la D.C., de demostrar lo que vale en una apasionante aventura que tendrá como escenario la pantalla de vuestra Master System.

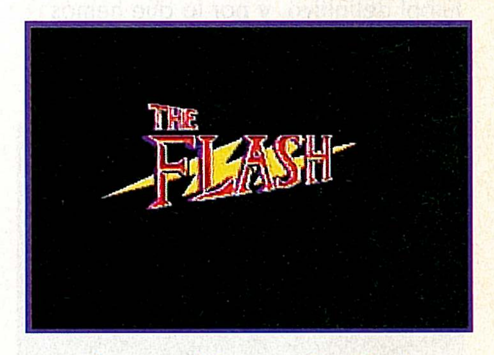
La ciudad está siendo desvalijada por una alianza entre mafiosos y pandilleros de baja estopa, ante la cual los policías han tomado una solución drástica: salir corriendo.

El terror y la delincuencia campan por sus respetos, y sólo un hombre puede impedirlo: sí, sí, no hay que ser muy listo para suponer que dicho hombre es Flash.

Recuperando el viejo sabor de los tebeos, Flash es un juego veloz, trepidante, arriesgado, lleno de peligros y acción. Los hermosos gráficos y la rapidez de sus animaciones son de una calidad pocas veces vistas en ocho bits, y de seguro que más de uno quedará boquiabierto cuando conecte este genial juego.

Os aseguramos que no es otro vulgar juego de plataformas: Flash es una aventura sorprendente que de ninguna manera puede pasar inadvertida por nadie y menos aún por vosotros, marchosos consoleros.





Como podéis apreciar, Flash aventuras de lash se adapta perfectamente al mundo del videojuego.



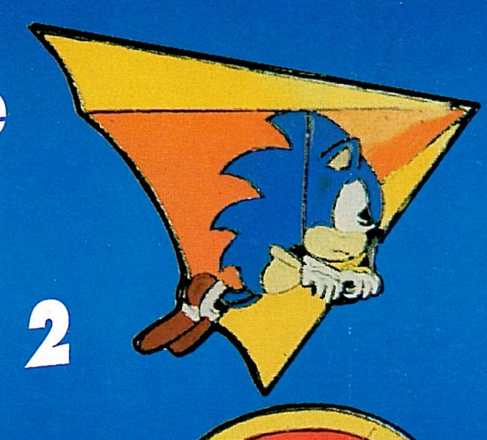


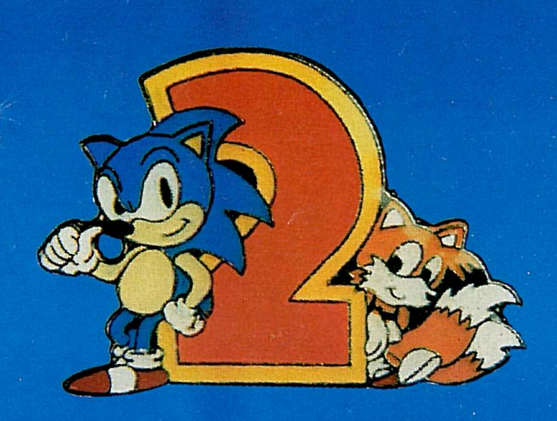


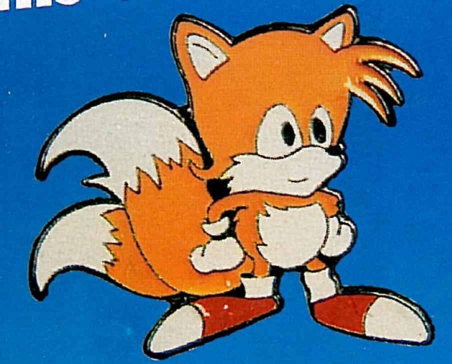


¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

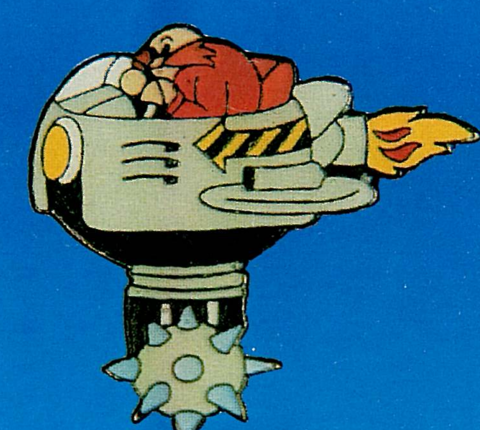
GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2













Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.